2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



220 PÁGINAS



¡DESCÚBRELOS!

LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS DE 2003

Si quieres saber cuáles son, no te pierdas este reportaje

SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE MIRA EN EL INTERIOR

A EXAMEN

ALUCINA CON ESTOS JUEGOS

- StarFox Adventures
- 007 NightFire
- WRC II Entreme
- Harry Potter...



MAY CRY 2

¡Ya hemos jugado con la aventura más salvaje de PS2!

¡QUÉ PASADA!

YA ESTÁ AQUÍ THE GETAWAY

Analizamos a fondo el juego más real de PS2

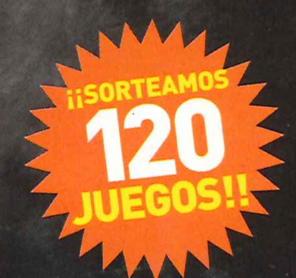


Nº 135

Portugal 2,95 €

ADEMÁS...

- ▶Desde Japón: Gun Survivor 4
- ▶Preestreno: Vuelve Dragon Ball Z
- ▶Noticias: Así será el juego online en PS2



80 JUEGOS NUEVOS

PS2
The Getaway
007 NightFire
Final Fantasy X-2
Resident Evil Online
Metal Gear Substance
Tomb Raider

GAMECUBE
Zelda
StarFox Adventures
Final Fantasy Chroni.

XBOX
Blinx
Unreal Champ.

PSONE
WRC Arcade
Harry Potter

GB ADVANCE
Metroid Fusion

GB COLOR
Harry Potter
¡...y muchos más!

NINTENDO GAMECUBE™

© 2002 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. TM and ® are trademarks of Nintendo.



Para vencer al peor tirano hay
que ser más zorro que él.



Juegos para todos los públicos



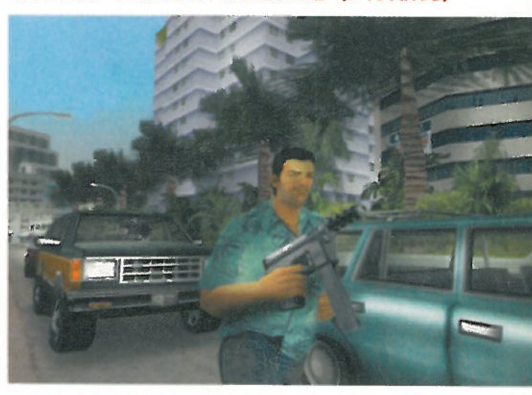
MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Como llegan las navidades, y es siempre una época en la que algunos tienden a dar caña a los videojuegos, he decidido coger el toro por los cuernos, es decir, adelantarme a cualquier señora o señor que venga a meterse con los videojuegos. Es más, voy a discutir con un señor y una señora ficticios, a ver si logro convencerles de que no tiene sentido que los critiquen.
Señora: "¡Uuuuuh¡ ¡Pero cómo se atreven a sacar un juego en el que salen chicas desnudas, si además no viene a cuento, porque es un juego de bicicletas de esas de montaña". Yo: "Vamos a ver señora, a estas alturas no creo que debamos escandalizarnos por un desnudo, pues en cualquier revista, y no me refiero solo a las pornográficas, o en cualquier película que pongan en la tele o en el cine, salen hombres y mujeres desnudos. Ahora bien, si lo que me dice es que no quiere comprarle a su sobrino ese juego, me parece perfecto, pues el propio juego incluye en su carátula una recomendación que dice «Para mayores de 18 años», igual que se hace en el cine o en las Crónicas Marcianas que tanto le gusta ver a usted. Así que si quiere comprarle a su sobrino un juego de bicis, cómprele el *BMX*... con Dave Mirra en vez de con las XXX". Señor: "Sí ,sí, pero lo que me parece impresentable es que en un juego se hagan gamberradas y cosas peores. Es que ya no hay decencia. ¡Golfos!". Yo: "Bueno, bueno, tranquilícese que le va a dar algo. Efectivamente, nadie dice que ese juego promulgue las buenas acciones, es más, su temática es muy cuestionable, pero es éso, un juego, y también está recomendado sólo para mayores de 18 años... igual que la trilogía de El Padrino que se compró usted el otro día en DVD, y dónde los protagonistas no son tampoco hermanitas de la caridad". Señor y Señora: "Entonces, ¿qué debemos hacer?". Yo: "Pues, de momento, no criticar a los videojuegos porque sí, y tener una amplitud de miras mayor, como hacen con el cine o la televisión. Y después, comprobar que los juegos que adquieren sus hijos y sobrinos son los adecuados a su edad, al igual que hacen con las películas. Porque hay juegos para todos los públicos, igual que películas, libros o programas de televisión.". Señor y Señora: "Ah, pues muchas gracias, majo". Yo: "De nada, señores, a mandar".
En fin, lástima que con las personas de verdad no siempre sea tan fácil razonar.



BMX XXX - PS2-XBOX-GAMECUBE (+ 18 AÑOS)



GRAND THEF AUTO VICE CITY - PS2 (+ 18 AÑOS)



STARFOX ADVENTURE - GC (TODOS LOS PÚBLICOS)

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

Puritanos de pega. En la sección de noticias hablamos de la censura que ha sufrido «BMX XXX» en EEUU. Que un juego de bicis incluya vídeos de chicas poco abrigadas para el frío que hace es, cuando menos, discutible, pero yo creo que es mejor que cada cual decida si quiere pagar por eso, y no dejar que otros "piensen" por nosotros. Cosas mucho peores veo yo en el periódico...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Las ventajas del crítico. Cada vez que alguien hojea las páginas de televisión del periódico, termina diciendo que el crítico no tiene idea. Así que me he parado a pensar si lo que nosotros hacemos es escribir sobre nuestros gustos o sobre lo que es bueno en realidad. Pero ya nos conocéis, y sabéis que ponemos tanta objetividad en todos apartados, que ninguna nota es personal



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Ni un segundo de respiro. ¡Vaya mesecito hemos pasado en la redacción! Vale, siempre pasa lo mismo en diciembre, pero es que este mes hemos superado nuestro récord, y os hemos preparado un histórico número de HC con más de 250 páginas en total, y encima vais a encontrar en el quiosco otra súper guía de 196 páginas con todos los juegos para todas las consolas. ¡Disfrutadlas a tope!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

¡AVALANCHA DE JUEGAZOS!

NOVEDADES

Llegan grandes títulos para todas las consolas

Este mes batimos un récord: ¡74 páginas de novedades! Hay cantidad y calidad, así que no os perdáis ninguna.

▸ GTA Vice City en pg. 78
▸ Starfox Advent. en pg. 82
▸ The Getaway en pg. 88
▸ 007 Nightfire en pg. 96
▸ Metroid Fusion en pg. 108

GTA VICE CITY


STARFOX ADVENTURES

PÁGINA 40

REPORTAJE

Dante regresa a PS2

La nueva obra maestra de Capcom se llama ‹Devil May Cry 2›, y en pocos meses llegará a España. Nosotros ya lo hemos jugado, y aquí os adelantamos cómo será.

REPORTAJE

10 BOMBAZOS para el año 2003


ZELDA (GC)

SUMARIO

12 El Sensor
Si queréis conocer cómo anda la cosa en el sector de los videojuegos, y de paso reíros un rato, no os paséis de largo estas cinco páginas de la revista.

20 Noticias
Ningún consolero de pro podrá decir que está al día de todo lo que ocurre en el mundo sin leerse esta sección. ¡Nuestros reporteros trabajan a tope!

34 Big in Japan
Nuestro popular corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, se pasa el día de compañía en compañía para traeros las últimas novedades niponas.

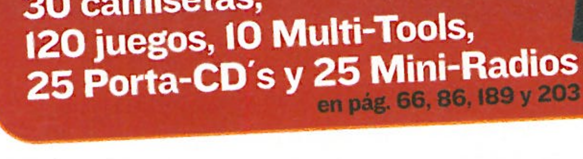
47 Preestreno
Si os dicen que va a salir un juegazo en vuestra consola y no lo veis aquí, seguro que es mentira.

64 Arcade Show
Konami ha dado una alegría a todos los seguidores de su «Pro Evolution Soccer» con esta versión para máquinas recreativas, que ya arrasa en Japón.

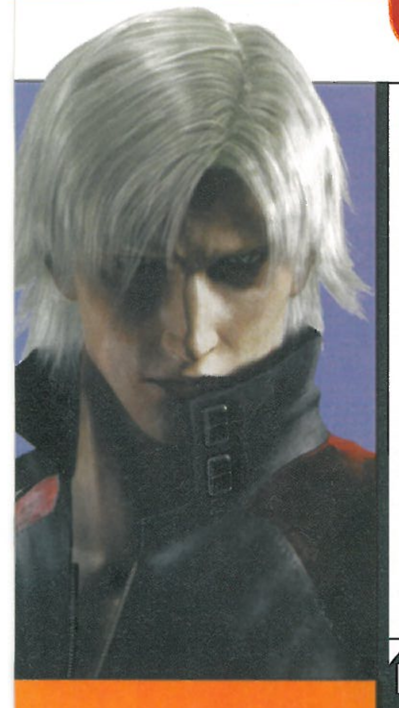
77 Novedades
Lo vais a tener muy difícil para elegir cuál será vuestra compra este mes, porque hay más de 40 títulos para elegir. ¿Y si os los compráis todos?

¡¡SÚPER CONCURSOS!!

SORTEAMOS 1 tabla de Snowboard Atari by Rossignol, 30 camisetas, 120 juegos, 10 Multi-Tools, 25 Porta-CD's y 25 Mini-Radios



en pág. 66, 86, 189 y 203



PREESTRENO

Primal despierta el lado salvaje



Afilad las garras para afrontar la próxima aventura de acción para PS2.





BIG IN JAPAN

Gun Survivor4 ¡los zombis invaden PS2!



Os contamos cómo es este nuevo juego de disparos para PS2, que se basa en la saga ‹Resident›.

En este reportaje hemos reunido a los diez mejores títulos que van a salir durante el año que está a punto de empezar para PS2, GC y Xbox. ¡Éxitos seguros para el futuro!



TODOS LOS JUEGOS

ESPECIAL DVD



Todos los juegos para GameCube

En este DVD encontraréis vídeos de más de 70 juegos, fondos de escritorio, entrevistas... ¡Son 80 minutos llenos de diversión!

LOS JUEGOS QUE YA ESTÁN DISPONIBLES

JUEGOS DE NINTENDO

La magia salta a la nueva generación

De la fantasía de Mario al terror de «Eternal Darkness», aquí hay calidad para todos los públicos.



Los juegos de Nintendo:

- Super Mario Sunshine
- Starfox Adventures
- Eternal Darkness
- Mario Party 4
- Super Smash Bros Melee
- Pikmin
- Disney's Magical Mirror
- Wave Race Blue Storm
- NBA Courtside 2003
- Luigi's Mansion

JUEGOS DE ELECTRONIC ARTS

Para tener en casa el mejor deporte y el cine de estreno

Clásicos como «FIFA» o fenómenos como «Harry Potter», también en GC.



Los juegos de Electronic Arts:

- FIFA 2003
- James Bond: Nightfire
- Medal of Honor: Frontline
- Harry Potter y la Cámara Secreta
- Star Wars: Las Guerras Clon
- Ty: El Tigre de Tasmania
- F-1 2002
- Need for Speed Hot Pursuit 2
- Tiger Woods 2003
- Star Wars Rogue Leader
- NBA Live 2003
- Resident Evil

JUEGOS DE OTRAS COMPAÑÍAS

Diversión para todas las edades

Sea cual sea vuestro género, aquí encontraréis el juego ideal.



Los juegos de otras compañías:

- Burnout
- Beach Spikers
- Bloody Roar Primal Fury
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
- Pro Rally
- ISS 2
- Aggressive Inline
- TimeSplitters 2
- Turok Evolution
- Die Hard Vendetta
- Minority Report
- Sonic Adventure 2
- Rayman M
- Tony Hawk 4
- Virtua Striker 3... ¡Y muchos más!

NINTENDO

¡¡SE PUEDE VER EN CUALQUIER DVD, INCLUIDOS PLAYSTATION 2 Y XBOX!!

LOS JUEGOS QUE VENDRÁN



ENTREVISTA

Miyamoto presenta el nuevo Zelda

¿Queréis saberlo todo sobre el juego más esperado? ¡Pues nada mejor que hablar con su creador!

ENTREVISTA

Square desvela Final Fantasy Chronicle

Los programadores de este nuevo capítulo de la saga cuentan cómo será su juego.



ENTREVISTA

Ya podéis sentir el terror de Resident Evil Zero

Hablamos con los "padres" de esta aventura de terror, que saldrá en exclusiva para GC.

Los juegos que vendrán:

- Entrevista exclusiva a Shigeru Miyamoto, creador de Zelda, el juego más deseado por los jugones de todo el mundo.
- Entrevista a Akitoshi Kawazu y Yasumi Matsuno, de Square, que nos enseñan cómo serán los nuevos Final Fantasy de GameCube y GBA.
- Entrevista a Shinji Mikami y Tatsuya Minami, responsables de la serie Resident Evil, que nos adelantan todos los secretos de Resident Evil Zero.
- Metroid Prime
- Phantasy Star Online
- F-Zero
- 1080 Avalanche
- Gladius
- Shox
- Star Wars Bounty Hunter
- Ghost Recon
- Dragon´s Lair 3D
- Shaun Murray´s Pro Wakeboarder

Y si tenéis un lector de DVD en vuestro ordenador, podéis disfrutar de estos jugosos extras:

- Salvapantallas
- Fondos de escritorio
- Iconos de los juegos más importantes de GameCube

LOS JUEGOS DEL DVD

Para que no haya dudas, aquí tenéis la lista completa de todos los juegos que aparecen en el DVD que viene con la revista. ¡Que los disfrutéis!

- 1080 Avalanche
- 18 Wheeler American Pro Trucker
- Aggressive Inline
- Beach Spikers
- Bloody Roar Primal Fury
- Burnout
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Die Hard Vendetta
- Disney´s Magical Mirror
- Dragon´s Lair 3D
- Driven
- El Imperio del Fuego
- Eternal Darkness: Sanity´s Requiem
- Extreme-G 3 Racing
- F-1 2002
- F-Zero
- FIFA 2003
- Final Fantasy
- Gauntlet Dark Legacy
- Gladius
- Ghost Recon
- Harry Potter y la Cámara Secreta
- International Superstar Soccer 2
- James Bond: Night Fire
- Jeremy McGrath Motocross World
- Kelly Slater´s Pro Surfer
- Largo Winch
- Luigi´s Mansión
- Lost Kingdoms
- Mario Party 4
- Medal of Honor: Frontline
- Metroid Prime
- Minority Report
- MX Superfly
- Mystic Heroes
- NBA Courtside 2002
- NBA Live 2003
- Need for Speed Hot Pursuit 2
- Phantasy Star Online
- Pikmin
- Pro Rally
- Rayman M
- Resident Evil
- Resident Evil Zero
- Rocky
- Scooby Doo! Night of 100 Frights
- Shaun Murray´s Pro Wakeboarder
- Shox
- Sonic Adventure 2
- Speed Challenge: Jacques Villeneuve´s Racing Vision
- Super Mario Sunshine
- Super Monkey Ball 2
- Super Smash Bros Melee
- Starfox Adventures
- Star Wars Bounty Hunter
- Star Wars Las Guerras Clon
- Star Wars Rogue Leader
- Tarzan Freeride
- Taz Wanted
- The Scorpion King: Rise of Akkadian
- The Simpson´s Road Rage
- The Sum of all Fears (Pánico Nuclear)
- Tiger Woods 2003
- TimeSplitters 2
- Top Gun Combat Zones
- Turok
- Ty: El Tigre de Tasmania
- Tony Hawk´s Pro Skater 4
- Zoocube
- Virtua Striker 3
- WWF Wrestlemania X8
- Wave Race Blue Storm
- X-Men: Next Dimension
- Zelda

CAMBIAMOS DE JUEGO A LOS PERSONAJES MÁS POPULARES

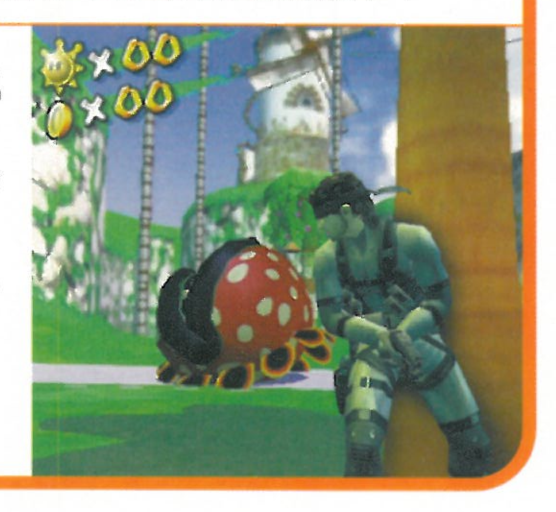
Año nuevo... ¡Juego nuevo!

Se nos ha ocurrido que a lo mejor algunos protagonistas de videojuegos pueden estar cansados de hacer siempre el mismo papel, así que nos hemos imaginado cómo quedarían llevándolos a otros juegos famosos. Y esto es lo que ha salido:



METAL SUNSHINE

Este **Solid Snake** debe estar un poco "flipao", o ésa es la impresión que nos ha quedado tras llevarle a conocer la Isla Dolphino, en la que sale **Mario** en «Super Mario Sunshine». El tío no hacía más que esconderse por los rincones, atacar a los animales y las plantas que veía, y quejarse de que no conseguía nada de cobertura para utilizar su códec.



FIFA PIKMIN 2003

Con lo bien que se les da a los **Pikmin** eso de moverse en equipo y llevar una buena estrategia, seguro que serían unos contrincantes implacables en un partido contra el Madrid de **Roberto Carlos.** Y después de jugar un partido amistoso, en el que ya podéis ver que estos "bichos" se emplearon a fondo para intentar parar al brasileño, parece que tienen futuro.



GTA TEKKEN CITY

No pudimos contener las ganas de enfrentar en un combate a **Tommy Vercetti,** de «GTA Vice City», contra la guapísima **Christie Monteiro,** de «Tekken 4». Pero el bruto casi nos da un disgusto al sacar ese enorme rifle... ¡Menos mal que Christie sabía esquivar las balas a lo "Matrix"!





EVIL FANTASY

Oye, después de oir que **Yuna,** de «Final Fantasy X», se ha convertido en una chica dura para hacer «FFX-2», se nos ocurrió pensar que a lo mejor le gustaría pasearse por los pasillos de «Resident Evil Zero», junto a **«Jill Valentine»**. Pero se ve que no le gustó mucho, y cuando se le acercaron un zombie y un par de hunters para darle un "mordisquito", por poco se muere del susto. ¡Será la falta de costumbre!





SUBEN

▲ **HOBBY CONSOLAS,** que gracias a vosotros es otra vez la revista más vendida de España.

▲ **MICROSOFT,** que ha iniciado una campaña en Japón para popularizar Xbox... ¡entre las chicas!



▲ **LOS JUEGOS PARA ADULTOS,** que están demostrantdo que esto de las consolas no es sólo para niños.

▲ **LAS OFERTAS DE NAVIDAD,** que están a punto de invadirnos, con ideas como la de una tienda en Inglaterra, que regala una Xbox al comprar cinco juegos.

▼ **NINTENDO,** que fue multada en 168 millones de euros por la Comisión Europea, por no permitir la libre circulación de juegos dentro de la UE.



▼ **EIDOS,** por retrasar «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» para PS2 de repente, y aplazar su salida hasta el próximo 15 de febrero.

▼ **LA CENSURA,** que ha alcanzado a «BMX XXX» en USA, por lo que la versión americana no enseñará "chicha".

▼ **DESTINATION SOFT.,** el grupo que iba a crear «GTA Advance», por haberlo cancelado de forma definitiva, y sin dar ninguna explicación.

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

↑ JAK & DANTE

Con lo bien que se le da saltar a Dante, de «Devil May Cry», seguro que al prota de «Jak & Daxter» no le importa cambiar a su mono por este tipo de pelo blanco. ¡Así no habrá plataforma que se resista! Y además, si algún enemigo se pone pesado, siempre siempre será más cómodo liarse a espadazos con él, que dedicarse a saltar sobre su cabeza.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor*
- *sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com*
- *ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com*



MOLA



@ La sección de "cotilleos", ¡porque así siempre sé lo que Sony se trae entre manos!

Pues no vea lo que le cuesta a Javier Abad tener que espiar las oficinas de Sony disfrazado de señora de la limpieza...

@ Que haya vuelto el rey, y es que 5 años esperándolo es mucho tiempo. ¡Aúpa Mario!

¿Cómo? ¿Que Elvis Presley va a protagonizar un videojuego? ¿Y por qué "aúpa Mario"?

✉ Auto Modellista. Me huelo que va a romper moldes.

Pues si el juego resulta ser tan "modelista" como dicen, en lugar de romper moldes, los usará para hacerlos, ¿no?

@ Los concursos del mes pasado. ¡Y decía yo que los concursos de HC no molaban!

Y eso que al final no pudimos regalar el póster de Leonardo Dantés vestido de Snake...

✉ El perfecto estado de forma en que está Dreamcast.

¡Nada comparado al estado de nuestra querida Atari 2600!

@ Que la avalancha de juegos de terror de estas fechas hace que me lo esté pasando pipa.

Vale señor Frankestein, ya procuraremos avisarle cuando salga otro juego de los suyos...

@ Que Xbox esté levantando cabeza con juegos tan buenos como «"Sprinter" Cell».

Hombre, "sprinter", lo que se dice sprinter, no "esprinta" mucho, pero sí parece que Xbox está cogiendo ritmo.



@ Que la revista de videojuegos favorita de Frodo Bolson (el de "El Señor de los Anillos") sea "Hobbit Consolas".

Y sus redactores favoritos son Roberto Aragorjenjo y Javier "Gandalf", ¿no?

@ Que a persar de la cantidad de juegos que hay, no hayan hecho de Operación Triunfo.

Por Dios, no deis ideas, que cualquier día nos sorprenden con un "Operación Sunshine".

NO MOLA



@ Que ya no deis ni vídeos ni regalos de los que dabais antes. ¿Es que ya no os acordáis de los lectores?

¿Que no? Pues vete pensando en cómo te llevarás a casa los regalos de este mes, chaval.

✉ Que no publiquéis un póster con la cara de Yen.

No podríamos, porque tendría que ir doblado entre las páginas, y con la "cara dura" que tiene Yen, a ver quién es el guapo que lo pliega.

@ Que las madres no nos den suficiente dinero como para comprar muchos videojuegos.

¡Pues sé más listo y pídele también la paga a tu padre!

@ Que los juegos buenos no los doblen al español, y sí otros como Mr. Moskeeto.

Oye, pues doblar al castellano el zumbido de un mosquito de ésos tiene que llevar bastante trabajo, no te creas tú que...

@ Los concursos de móviles a 90 céntimos. ¡Vaya forma que tenéis de sacarnos el dinero!

Si se trata de ahorrarse unos céntimos, si quieres tráenos el cupón en mano, y así ya te ahorras la carta y el mensaje.

@ Los profes de geografía de los creadores del juego Pro Evolution 2. ¡Mira que ponerle al Madrid "Navarra", y al Manchester "Aragon"!

Anda, mira que listillo. Si tu fueras el programador, ¿sabrías a que región pertenece el equipo Verdy Kawasaki? ¿Y el Jubilo Iwata?




@ Tener toda mi colección de HC en la estantería, y que todas las noches se caigan y me asusten.

¿Y te has fijado en las miradas de asesino del osito Teddy del armario? ¡Colega, es pa'cagarse!

✉ GC, que es como una caja de cerillas: la puedes llevar a cualquier sitio, y no molesta.

¡Pero no la vayas a quemar!

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Creéis que hay demasiadas secuelas de videojuegos?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- Algunas secuelas sólo sirven para estropear un juego que en su día no fue malo, pero tampoco vamos a negar que estamos deseando que lleguen «Halo 2» o el propio «Metal Gear 3». En definitiva, sí se pueden hacer secuelas, siempre que se intente mejorar la calidad del original.
(Kero)

- Hay juegos que, por su originalidad, son minas de oro, y es lógico que los programadores quieran aprovechar una buena idea. Lo malo es cuando se repite tanto, y acaba siendo más de lo mismo.
(Nitro G)

- El hecho de que saquen juegos con un título o personaje

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »


Qtal!
vodafone™

La imagen del mes



CON MICHELINES O SIN ELLOS... ¡SOMOS LOS REYES DEL FÚTBOL SALA!

Sí, sí, aquí donde nos veis, los dos combinados de Hobby Consolas y Playmanía fuimos los finalistas del torneo de fútbol sala que organizó EA entre todas las revistas del sector y los miembros de EA España para la presentación de «FIFA 2003». En la final pactamos el resultado y nos bebimos las copas, es decir, las ganamos.

Lo que dice la prensa...

El País, Suplemento Ciberpaís, 24 de octubre

"«Resident Evil Online» ahora podrá jugarse por Internet. También saldrá para la PlayStation 2 de Sony, a pesar de la exclusividad que hasta ahora tenía con la GameCube de Nintendo."

HC: ¡Y a nosotros que nos parece que estos chicos no tienen muy claro de lo que están hablando!

El País, Suplemento Ciberpaís, 31 de octubre

"Con «Mario Sunshine», los niños aprenden que manteniendo el planeta limpio se puede disfrutar del sol, las playas, y en definitiva, la naturaleza."

HC: Vaya hombre, el mes pasado Mario era un vándalo, y ahora es más ecológico que Espinete...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Sería beneficioso bajar el precio de los videojuegos?

Los usuarios se quejan del precio excesivamente caro de los juegos, pero la duda es si una rebaja sería, a la larga, perjudicial. Veamos por qué...

sí



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

Bajar los precios para crecer más

¿Pero es que alguien lo duda? Hay que reducir el precio de los juegos ya. A 50 y 60 Euros por videojuego no vamos a ningún sitio. Bueno sí, a estancar el avance de esta bonita industria. Si es verdad hombre, somos el Ferrari del sector de entretenimiento, un bien de puro lujo. Los CD de música, aún siendo caros, cuestan la tercera parte de un juego. Y los DVD, que todavía se están abriendo camino entre el gran público, salen aproximadamente por la mitad. Y siguen bajando de precio. Es la clave para crecer. Poner todos los juegos al alcance del usuario, evitar y aniquilar la piratería, y por supuesto, generar el suficiente beneficio como para hacer rentable un desarrollo. Ah, ¿pero es que no lo era?

Los estudios necesitan cada vez invertir más en sus juegos. Sólo una industria fuerte y con suficientes usuarios garantiza rentabilidad. Y eso se consigue bajando los precios.

no



Javier Abad
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Menos dinero, peores juegos

Decir que los juegos son caros es lo mismo que afirmar que Ronaldo está gordo: una evidencia. Lo que pasa, Juan Carlos, es que no debemos confundir los temas, porque: ¿tú crees que los habituales del "top-manta" iban a dejar de comprar juegos piratas si los originales bajaran de 60 a 40 €? No, seguirían llevándoselos a 9 €, y con el CD de Operación Triunfo para su abuela. Total, que al final las compañías venderían lo mismo, pero ganarían menos. Luego recortarían pasta para sus nuevos proyectos y, ya que hablamos de Ferraris, quizá en el próximo «Gran Turismo» tendríamos que conducir el carrito de los helados, porque no había presupuesto para comprar las licencias oficiales. Que lo sepas...

Si bajando un poco el precio de los juegos la gente dejase de comprar pirata, estaría de acuerdo. Pero como no me lo creo, esto perjudicaría a las compañías... ¡y a los usuarios!

Y tú ¿qué opinas?

inventado no tiene por qué ser malo, siempre que su historia y otros aspectos sean originales, y no una copia del anterior para aprovechar el tirón. ¿Cuánta gente no se quejó del cambio de Raiden por Snake? ¿Y quién quiere que dejen de sacar «Final»?
(Josepdrama)

■ No es que haya demasiadas, es que son poco innovadoras, y el ejemplo más claro que hay es el «FIFA» de Electronic Arts. Las secuelas deben mostrar cosas nuevas en todos sus apartados con cada entrega, porque los consumidores no somos precisamente tontos, no es por nada.
(Mario A. Mariño)

■ Si un juego vende, hacen una segunda parte. Y si ésta vende mucho, hacen la tercera. Así sucesivamente. Si no, mirad los «Final Fantasy», «Resident», etc. Estoy de acuerdo en que hagan secuelas, yo sólo digo que las hagan de los juegos buenos, y que lo demás sea innovación.
(Sergio Casado Suárez)

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ OS HA PARECIDO EL DVD DE REGALO?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

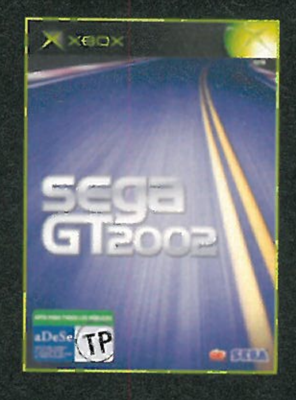
EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Beñat Agirre, Rubén García, Ángel Abad, Ángel Sánchez Juan Skywalker, Sergio Casado, JACHi, Manuel Pérez Casado, Richi, Alberto Ortiz y dos e-mails anónimos.

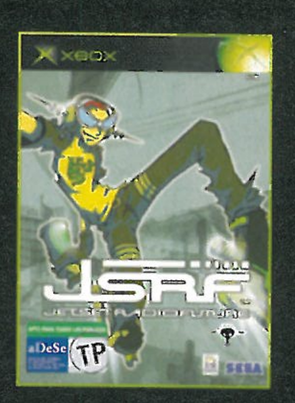
DOS JUEGOS DE REGALO, PARECE QUE YA ES NAVIDAD.

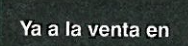


Estas navidades cómprate una Xbox por sólo **249,99** Euros* y te llevas también los juegos: Sega GT 2002 y Jet Set Radio Future**.

Oferta limitada. Válida hasta fin de existencias.









www.xbox.com/es



XBOX

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	-	1
2	Super Mario Sunshine	(GC)	8	2
3	Colin McRae 3.0	(PS2)	-	1
4	Burnout 2	(PS2)	-	1
5	Onimusha 2	(PS2)	-	1
6	Tekken 4	(PS2)	3	2
7	Jak & Daxter (Platinum)	(PS2)	-	1
8	Esto es Fútbol 2003	(PS2)	-	1
9	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	6	16
10	Commandos 2	(PS2)	2	3



Pro Evolution Soccer 2
El simulador de fútbol más realista que se puede encontrar en el catálogo de PS2 se ha convertido también en el más vendido, aunque todavía no ha entrado en lista su rival, «FIFA 2003». ¿Quién ganará la encarnizada batalla?



SUPER MARIO SUNSHINE
Con su nuevo trabajo de limpiador de paredes, el bueno de Mario se ha ido de las tiendas tan rápido como llegó a ellas. ¡Es que es un juego divertidísimo!



COLIN MCRAE 3.0
Con su fantástico sentido de la simulación y el atractivo de contar con unos gráficos de infarto, este juego se ha llevado la palma dentro del género de la velocidad en España.

Por consolas

PS2
1 Pro Evolution Soccer 2
2 Colin McRae 3.0
3 Burnout 2
4 Onimusha 2
5 Tekken 4

PSONE
1 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
2 Metal Gear Solid Band
3 Syphon Filter 3 (Plat.)
4 Spider-Man 2: Enter Electro (Platinum)
5 Pro Evolution Soccer 2

XBOX
1 Colin McRae 3.0
2 Silent Hill 2 Inner Fears
3 Hitman 2
4 Halo
5 Commandos 2: Men of Courage

GB COLOR
1 Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda
2 Pokémon Cristal Color
3 Zelda: Oracle Ages
4 Super Mario Bros. D.C.
5 Zelda: Oracle Seasons

GB ADVANCE
1 Dragon Ball Z: El Legado de Goku
2 Super Mario Advance 3: Yoshi's Island
3 Golden Sun
4 Sonic Advance
5 Castlevania: H. of Diss.

GAMECUBE
1 Super Mario Sunshine
2 Resident Evil
3 Turok Evolution
4 Eternal Darkness
5 Beach Spikers

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 28 Octubre al 3 Noviembre — Datos cedidos por Magic Box

1 Toruneko's Grand Adventure 3 (PS2)
2 From TV Anim.: One Piece T. Battle (GC)
3 Final Fantasy (PSone)
4 Final Fantasy II (PSone)
5 Kirby Star: Fountain of Dream (GBA)
6 Ultraman Fighting Evolution 2 (PS2)
7 Final Fantasy I & II Premium Pack (PSone)
8 Tales of the World: Nirikiri Dung. 2 (GBA)
9 Medal of Honor: Frontline (PS2)
10 Gundam: Wing the Battle (PSone)



TORUNEKO 3
Este juego de rol en 3D es la tercera parte de una saga paralela al famoso «Dragon Quest» y el protagonista es uno de los personajes de dicha saga rolera.

En EE.UU.

Del 25 al 31 Octubre — Datos cedidos por Games Chart

1 Super Mario Sunshine (GC)
2 SOCOM: US Navy Seals (PS2)
3 Madden NFL 2003 (PS2)
4 Grand Theft Auto 3 (PS2)
5 Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
6 Battlefield 1942 (PS2)
7 Medal of Honor: Frontline (PS2)
8 Yu-Gi-Oh! (GBC)
9 Backyard Baseball (GBA)
10 Gran Turismo 3 (PS2)



SUPER MARIO SUNSHINE
Atención a Mario, porque un mes más continúa en el primer puesto de las preferencias yankis, por encima de los grandes de PS2. ¿Durará mucho?



En Gran Bretaña

Del 25 al 31 Octubre — Datos cedidos por Games Chart

1 Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
2 FIFA 2003 (PS2)
3 Colin McRae 3.0 (PS2)
4 TimeSplitters 2 (PS2/XBOX)
5 Hitman 2: Silent aAsassin (PS2)
6 Burnout 2: Point of Impact (PS2)
7 Grand Theft Auto 3 (PS2)
8 This is Football 2003 (PS2)
9 Super Mario Sunshine (GC)
10 Conflict: Desert Storm (PS2/XBOX)



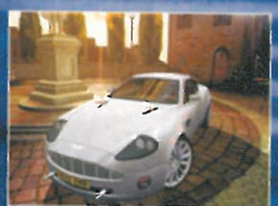
PRO EVOL. SOCCER 2
¡Menuda guerra se ha montado con los juegos de fútbol en el Reino Unido! De momento, el que va primero es el «Pro 2», pero «FIFA» le está pisando los talones.

La cifra

100 ES EL NÚMERO DE JUEGOS QUE HA CREADO NINTENDO A LO LARGO DE LA HISTORIA, CONTANDO EL NUEVO «STARFOX» PARA GAMECUBE.

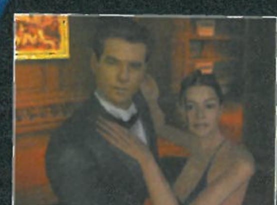
TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.













Sesenta segundos del mundo de Bond.
Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.

www.espana.ea.com











PlayStation 2







Challenge Everything™

ANUNCIO OFICIAL–PLAYSTATION 2

Empieza la cuenta atrás para jugar online en PS2

¿Estáis impacientes por jugar en Internet con vuestra PS2? Tranquilos, que Sony ya ha desvelado sus planes para Europa. Sabemos las fechas, el tipo de conexión, los juegos, el precio...

SOCOM es un juego de guerra que nos sitúa al frente de un grupo de soldados de élite que debe luchar contra el terrorismo. En los Estados Unidos se han vendido ya más de 400.000 unidades.

TWISTED METAL ONLINE va a ser un juego de conducción salvaje muy al estilo "Mad Max", en el que nos podremos enfrentar a otras tres personas más.

Se acabaron las especulaciones. Ya tenemos el anuncio oficial de Sony sobre el juego online con PS2 en Europa, y suena muy prometedor. Los más afortunados serán los británicos, que estrenarán las partidas a través de Internet en la primavera de 2003, aunque a lo largo del año se irán implantando en Alemania, Francia... ¡y España, claro! Para acceder al juego online deberemos comprar un "pack" donde hallaremos un adaptador de red Ethernet, que se conectará en la parte posterior de la consola, un juego online y un disco de inicio. ¿Precio? El mismo de un juego para PS2 (unos 65 €). La conexión se establecerá a través de banda ancha, y será accesible por cable y líneas ADSL. Además, Sony asegura que podremos elegir entre una amplia lista de proveedores, así que es de esperar que se "tiren el rollo" y haya distintas ofertas para contratar tarifa plana.

¿Y qué hay de los juegos? La lista de títulos de la propia Sony es larga: «Ever-

PRESENTACIÓN–JAPÓN

Más carnaza para los cazadores de zombis

Capcom ya ha mostrado las primeras imágenes de «Resident Evil 4» de GC.



Capcom organizó una fiesta en Japón hace unos días para presentar al público «Resident Evil 4» que, como sabéis, será exclusivo de GC. Por ahora sólo se sabe que el protagonista será Leon S. Kennedy, el mismo de «RE2», y la historia llegará hasta el corazón de Umbrella. Ah, y no hay fecha de salida...

NOTICIAS BREVES



HABRÁ PELI DE SHINOBI
Los mismos estudios que están filmando la película de «The House of the Dead» han adquirido los derechos del juego de Sega. Se estrenará a mediados de 2004.

GONZO SUÁREZ AHORA VA POR LIBRE
El fundador de Pyro Studios, los programadores de la saga «Commandos», ha creado su propia compañía, llamada Arvirago Entertainment.

VUELVE RIDGE RACER
El mítico juego de Namco va a recibir una nueva secuela en PS2. Saldrá el año que viene,



HARDWARE nos planteará unos intensos combates protagonizados por los vehículos militares más potentes.



EVERQUEST, un RPG masivo, permitirá que decenas de jugadores se encuentren en unos mundos de fantasía.



RESIDENT EVIL ONLINE es uno de los juegos más esperados. Los zombis de Raccoon City seguirán siendo nuestra peor pesadilla, pero esta vez tendremos la ayuda de otros tres "insensatos" jugando en la red.

quest», «SOCOM», «Twisted Metal Online», «Destruction Derby 4», «ATV Offroad», «Hardware»... Sin embargo, hay dos que llaman la atención: «World Rally Championship Online» y «Esto es Fútbol 2004». A estos títulos, por supuesto, se unirán los de las demás compañías, así que nos lo pasaremos en grande con juegos como «Tony Hawk 4» y, puestos a soñar, bombazos del calibre de «Resident Evil Online» o «Final Fantasy XI».



EL PACK DE CONEXIÓN va a costar lo mismo que un juego de PS2, e incluirá un adaptador de red Ethernet (Izq.) y un disco de inicio (Der.) como éstos, que son los que ya están a la venta en Japón.

pero seguramente lo hará con un nombre diferente.

LARA SE RETRASA

«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» va a tardar algo más de lo esperado en llegar a PS2, porque su fecha de salida se ha retrasado hasta el próximo 15 de febrero.

VIENEN LAS MASCOTAS

Nintendo lanzará el 2 de enero «Hamtaro», un juego para GBC basado en una serie de dibujos que se va a estrenar pronto aquí, y nos hará buscar a los Ham-Ham, unos hamsters que incluso tienen su propio idioma.

UN VOLANTE DE F-1

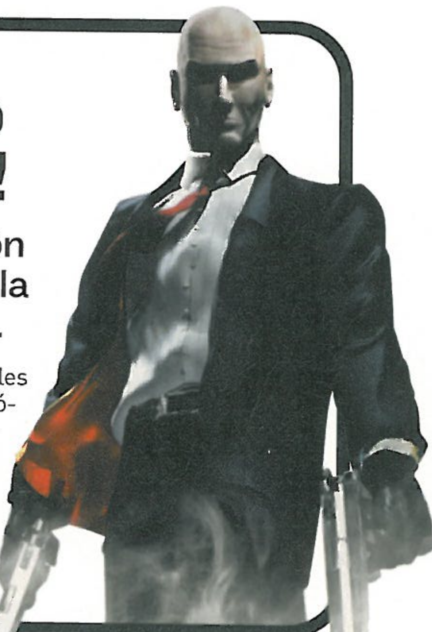
Acaba de salir a la venta un nuevo volante para PS2. Se llama "F-1 Williams Racing Wheel", y cuesta 69,95 €. Una versión del mismo volante para GameCube va a salir a lo largo del primer cuarto del año que viene.

ANUNCIO-GAMECUBE

¡Un mafioso anda suelto!

Se confirma la versión de «Hitman 2» para la consola de Nintendo.

Seguro que a los usuarios de GC les dio un bajón al ver que «Hitman 2» sólo salía para PS2 y Xbox. ¿Y qué pasaba con su consola? Por suerte, Eidos acaba de anunciar que tiene previsto lanzar una versión del juego para la máquina de Nintendo en primavera. Asunto arreglado.



JUEGO NUEVO-PS2

Y Charlton Heston, ¿qué opina de esto?

Las carreras de cuádrigas de "Ben-Hur" darán el salto del cine a nuestra consola.

Después de pilotar coches, motos o incluso naves espaciales, lo próximo que podrán hacer los amantes de la velocidad en PS2 será correr con las cuádrigas que salían en "Ben-Hur", un clásico del celuloide. El juego, que se llamará igual que la peli, nos dejará montar en 21 carros diferentes, que competirán en localizaciones como Pompeya, Giza y hasta el Olimpo. Y al igual que ocurría en el cine, valdrá casi todo, porque podremos dar caña a los rivales con lanzas, hachas y hasta hechizos mágicos. Si todo sale como debe, a comienzos del año que viene podremos llevarnos a casa "uno de romanos".



LAS CUÁDRIGAS serán los curiosos vehículos que correrán en estas carreras. ¿Qué habrán comido los caballos de ése?

EN DESARROLLO-XBOX

Corre a toda pastilla por la autopista... de la información

Los primeros datos sobre «Project Gotham 2» hablan de cochazos, ciudades, ¡y partidas online!

Los que conozcáis «Project Gotham» (y si no, abrid las orejas), sabréis que es un "racer" de Xbox famoso por dejarnos correr con coches reales en ciudades como las de verdad. Ahora tenemos información fresquita sobre su segunda parte, que añadirá varias ciudades a las que ya conocíamos, aunque de momento sólo están confirmadas Hong Kong y Edimburgo. Además, nos dejará conducir más de 50 cochazos, y la gran novedad es que tendrá partidas online. Eso sí, queda 1 añito para que salga, así que tened paciencia.

ESTE MERCEDES CLÁSICO será uno de los 50 modelos reales que podremos conducir. También habrá otras marcas como Porsche o Ferrari, así que vamos a tener un garaje de auténtico lujo.



LOS ESCENARIOS van a continuar siendo reproducciones exactas de ciudades reales.



LOS KUDOS, puntos que premian nuestra pericia, también repetirán en esta 2ª parte.

INTERNET ON LINE

El clásico Raiden será un juego online para Xbox

A mediados de 2003 llegará a Xbox «Raiden Fighters Evolution», una versión moderna del legendario shoot'em up de recreativas, que además, según ahora sabemos, permitirá jugar a dos personas a través de Internet, gracias al servicio "Xbox Live!" de Microsoft.

Vodafone Live! trae los arcade a tu teléfono móvil

Este nuevo servicio, que nos ofrece Vodafone por medio de la empresa Gameloft, va a permitir a los usuarios del moderno teléfono Sharp GX 10 bajarse a su móvil algunos clásicos de recreativa, como «Space Invaders», «Prince of Persia» o «Pac Man», e incluso otros más modernos, como «Pánico Nuclear», con tecnología Java y más de 65.000 colores en pantalla.

Manic Miner, para móviles con Java

Si tenéis uno de esos modernos móviles con tecnología Java, además de ser unos suertudos, ahora podréis revivir algunos de vuestros mejores momentos ante el Spectrum (si es que lo conocisteis, claro), porque la compañía Jester va a poner a la venta en breve una versión del mítico «Manic Miner».

Sega se apunta al "Javamóvil"

La nueva división de Sega para móviles, llamada Sega Mobile, ya ha comenzado a crear juegos para móviles Java. Su primera obra será «Sega Pet TV», un juego con el que podréis adoptar una mascota virtual y hacerla crecer dentro de vuestro teléfono, manteniéndole siempre contento y sano. Vamos, como un Tamagotchi.

WEB DE MODA

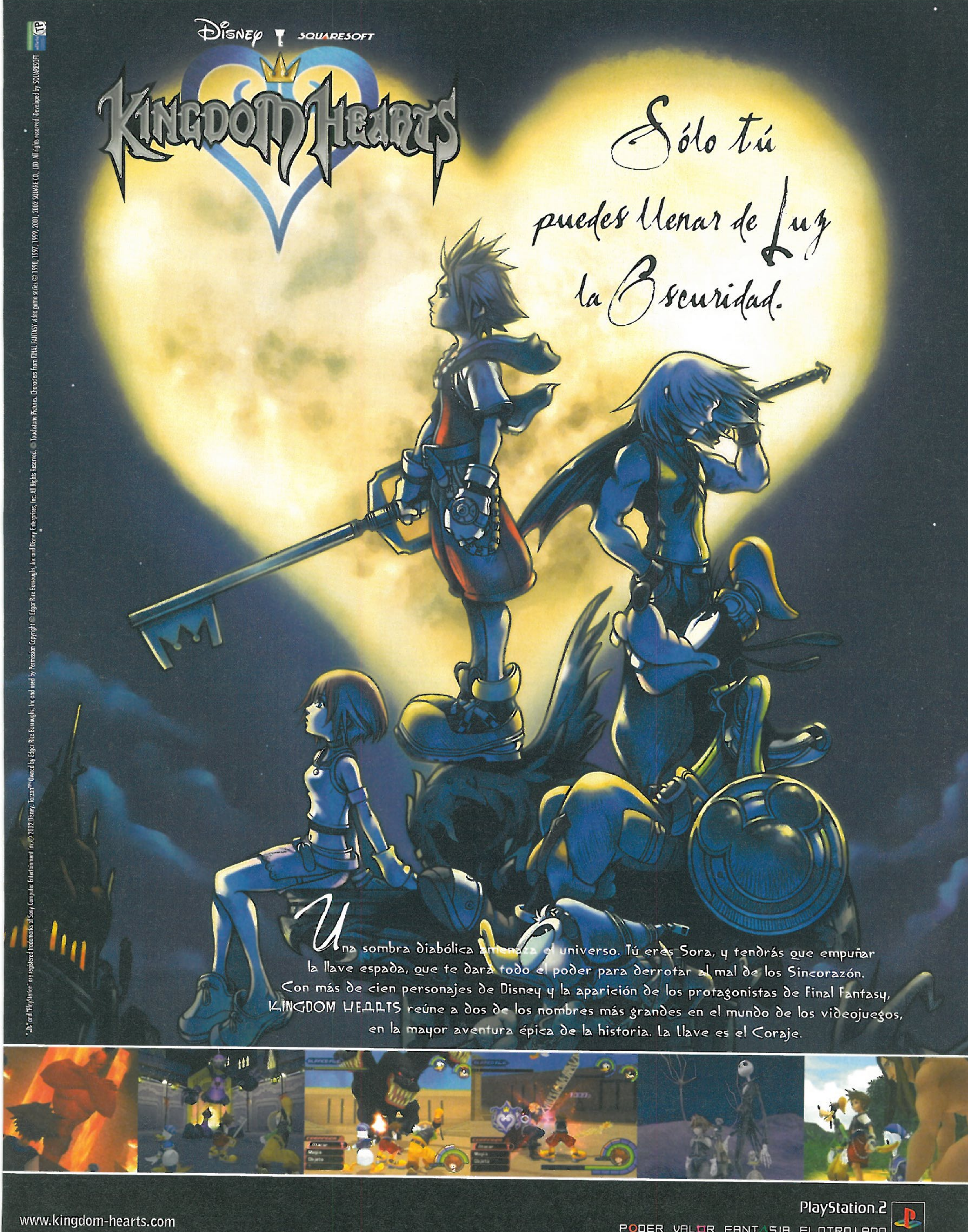
http://www.nintendo-e-reader.com

Si os apetece conocer todos los detalles acerca del novedoso lector de cartas para Game Boy Advance que Nintendo traerá en breve a España, nada mejor que esta vistosa web interactiva.



Si no te convence, visita:

- www.mgs2.es.fm
- www.kingdomhearts.com
- www.fairplay-campaign.co.uk/es


Disney SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú
puedes llenar de Luz
la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar
la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy,
KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos,
en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation.2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO



en voz baja

por javier abad

¡Silencio! No arméis bulla, que traigo "material exclusivo", y no quiero que nadie se entere de que he sido yo quien os lo ha pasado. La primera filtración me lleva de visita por las oficinas de Nintendo América, porque Peter MacDougall, vicepresidente ejecutivo de ventas y marketing, **ha desmentido los rumores de que GameCube sería la última consola de la Gran N.**

¿Sabíais que el futuro de Ryo Hazuki, el chico protagonista de «Shenmue», es muy oscuro? En principio, su aventura se iba a extender en varios capítulos, pero que siga adelante o no depende de las ventas de la segunda parte para Xbox en EEUU, y de momento no son para tirar cohetes... Además, corren rumores de que **Yu Suzuki, su creador, se las pira de Sega** para formar su propia compañía.

La cosa va de continuaciones: mis antenas espía han captado algunos comentarios sobre **«Soul Reaver 3»**, la nueva entrega de este gran "culebrón vampírico", que va a ofrecernos más acción que nunca, **¡y reunirá a Raziel y a Kain como protagonistas controlables!**

A la saga «Final Fantasy» le va mejor. Yoichi Wada, el presidente de Square, ha dejado caer que el año que viene tendremos «Final Fantasy XII», **¡y que incluso están planificando el que será «Final Fantasy XIII»!** Lo que no ha dicho es si saldrá para PS2 o GameCube.



¿«FFXII»? No, aunque esta imagen "levantó la liebre", al parecer es totalmente falsa.

NUEVA INFORMACIÓN–PS2

El ninja sigiloso mete mucho ruido

Hemos recibido los últimos datos sobre «Tenchu: Wrath of Heaven», y hacen que el juego tenga cada vez mejor pinta.

La tercera entrega de «Tenchu» está cada vez más cerca. Llegará el próximo mes de marzo, pero en la redacción acabamos de recibir nuevos datos que nos han puesto los dientes largos. El ninja protagonista se llamará Rikimaru, y podrá adquirir nuevas habilidades durante la partida, que le abrirán paso a nuevas áreas del juego. Además, aunque el sigilo será fundamental, cada misión se podrá resolver de diferentes formas, y las decisiones que tomemos mientras jugamos influirán en la manera de llegar al final. Otro dato molón es que habrá un modo multijugador con dos opciones: podremos avanzar junto con un colega en plan cooperativo, o enfrentarnos a él en un "deathmatch" donde usaremos las habilidades conseguidas mientras jugábamos en solitario.



LA AMBIENTACIÓN nos hará viajar al Japón feudal para enfrentarnos a un malvado señor de la guerra.





ACTUAR CON SIGILO será la clave para resolver cada misión. Vamos a poder usar nuevas armas y movimientos tan letales como el que aparece en esta imagen.





"Aunque admitimos que sentamos nuevas marcas para los videojuegos con «BMX XXX», estamos decepcionados de ver que hay gente que no considera que este producto humorístico esté al mismo nivel de entretenimientos tan aceptados como la película American Pie."

Greg Fishbach, Co-Presidente de Acclaim

POLÉMICA–ESTADOS UNIDOS

Los yanquis sacan la tijera

La versión para PS2 de «BMX XXX» va a salir a la venta censurada en los Estados Unidos.

Estaba cantado. Desde que Acclaim anunció que en su juego de bicis «BMX XXX» aparecerían chicas ligeras de ropa, se sabía que el asunto iba a traer cola (con perdón). En la sección de novedades de este mes lo tenéis comentado, pero es noticia porque Sony ha censurado la versión de PS2 en EEUU (aquí podemos disfrutar del juego íntegro), recortando las escenas en las que aparecen "strippers" desnudas de cintura para arriba. En un comunicado, Acclaim ha remarcado que el juego es para adultos, y que pretende "introducir una chispa de descaro en nuestro mercado a través de los más variopintos personajes de la fauna urbana de EEUU, diálogos con doble sentido, misiones chifladas y una opción extra que premia a los jugadores más hábiles con vídeos de chicas despampanantes".





MIKA, la chica que aparece en la carátula del juego, es sólo una muestra de lo que nos espera dentro: ¡sólo para adultos!

DATOS DE VENTAS–ESPAÑA

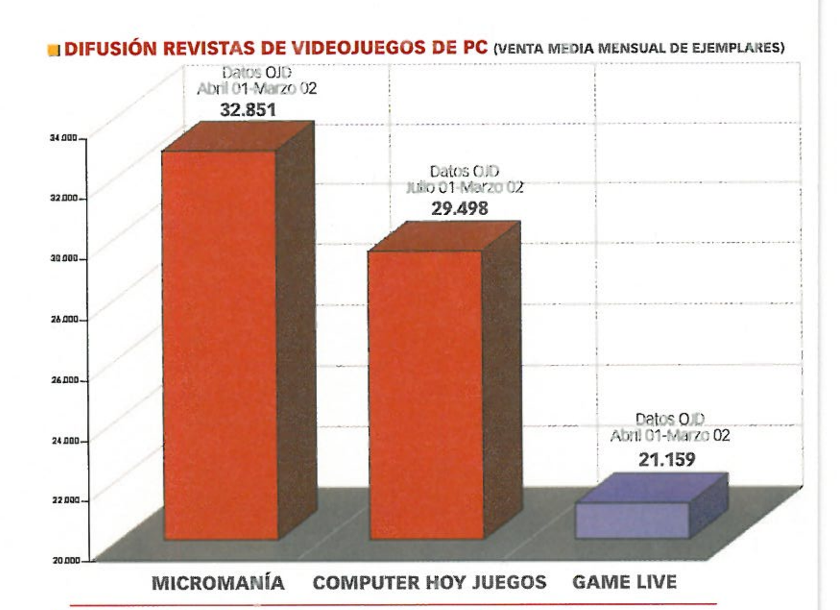
Hobby Press, editorial líder en revistas de videojuegos

Nada menos que el 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press. ¡Y Hobby Consolas es la número I!

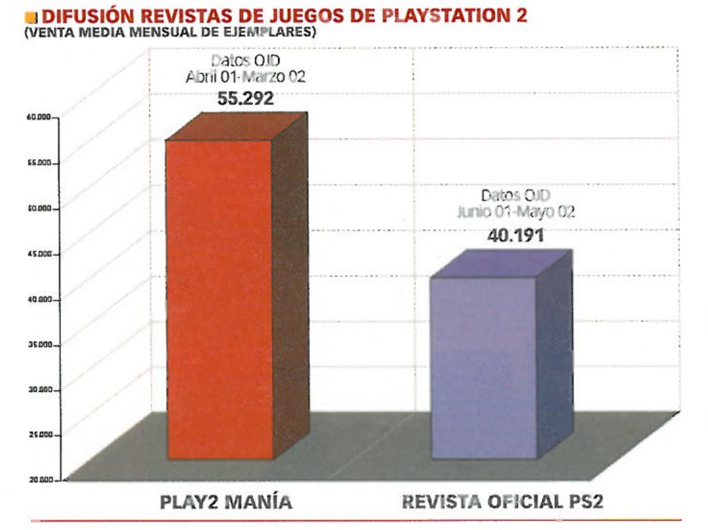
Según los datos hechos públicos en el último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este organismo –el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas– cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press, y suman en su conjunto el 80% del total del mercado.

Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, líderes en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones de videojuegos, Hobby Consolas se sitúa como líder indiscutible, con una venta media mensual de 63.762 ejemplares. Le sigue Nintendo Acción, con una venta promedio de 58.075 ejemplares y Play2manía, que a su vez es líder –con 55.292 ejemplares mensuales– en el segmento de publicaciones para Playstation2. Dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para PC, Micromanía sigue siendo la revista número uno, con 32.851 ejemplares, seguida por Computer Hoy Juegos, el último lanzamiento de la editorial, con 29.498 ejemplares mensuales. Por todo ello, os agradecemos vuestro incondicional apoyo, ya que sin vuestra ayuda este magnífico resultado no sería posible.

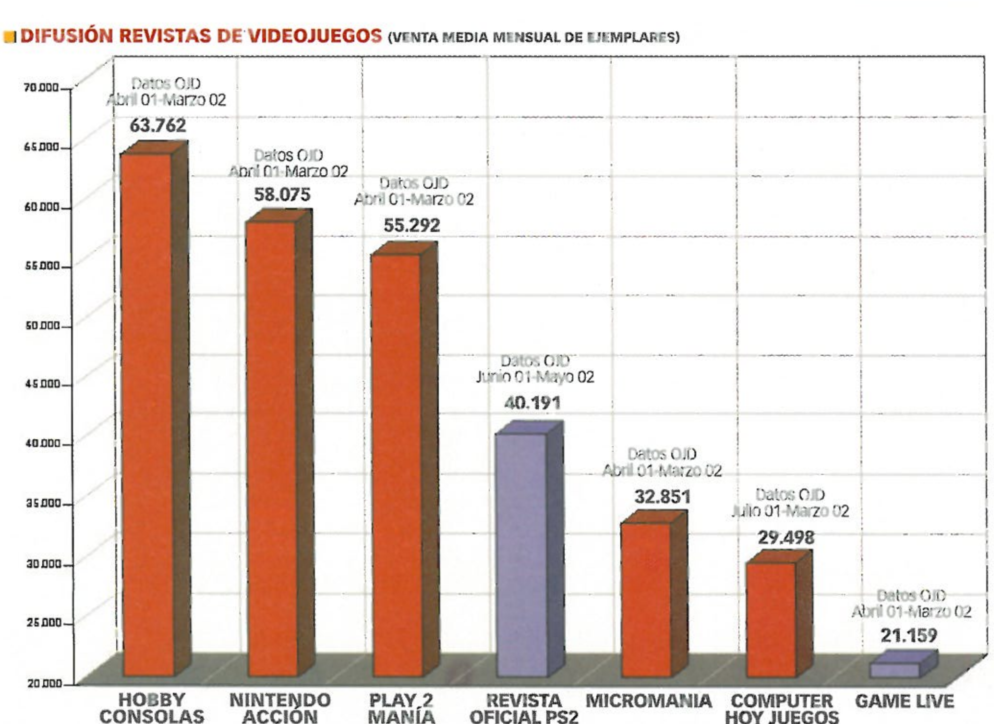
DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS DE PC (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



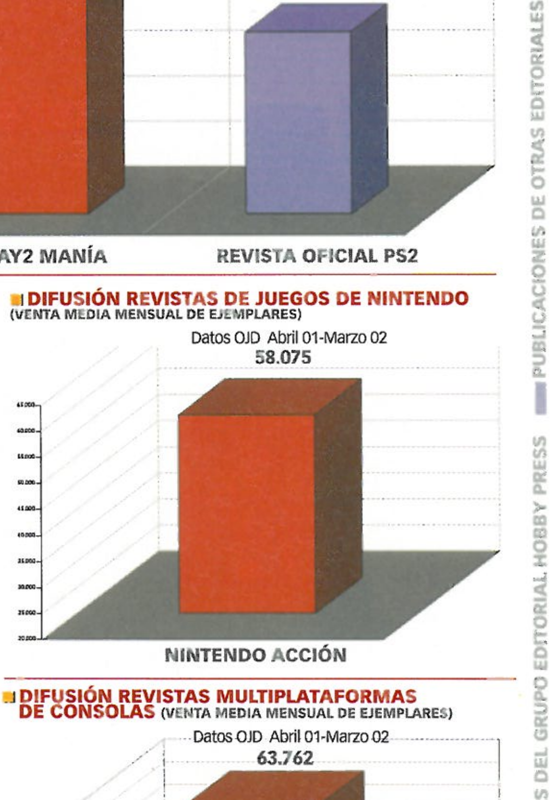
DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE PLAYSTATION 2 (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



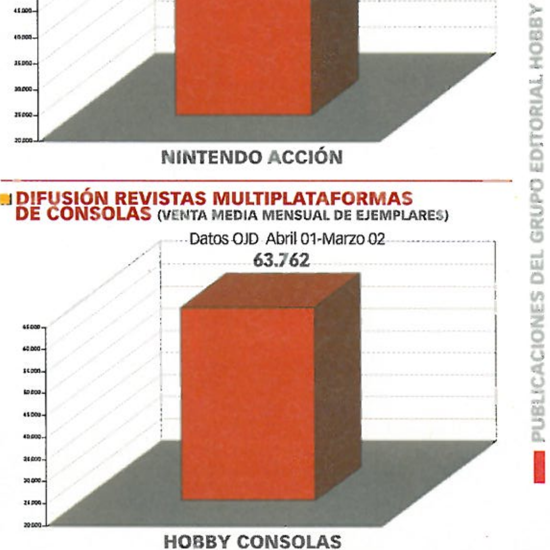
DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE NINTENDO (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS MULTIPLATAFORMAS DE CONSOLAS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



PUBLICACIONES DEL GRUPO EDITORIAL HOBBY PRESS ■ PUBLICACIONES DE OTRAS EDITORIALES

¿Sabías cual ha sido la consola, en proporción, más cara de la historia?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

LANZAMIENTO BANDA SONORA - ESPAÑA

Sube la radio, ¡y que se fastidie la vecina!

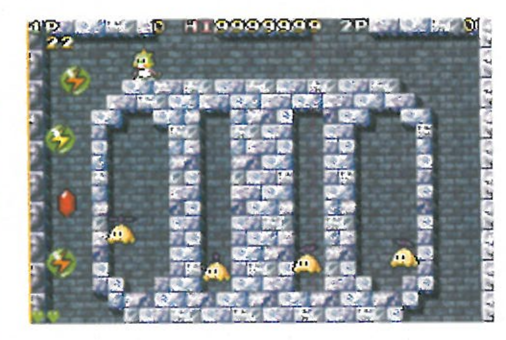
Ya podéis llevaros a casa los siete discos de la banda sonora de «GTA Vice City».

De entre los muchos puntazos que tiene «GTA Vice City», uno de los que más molan es que, mientras vamos en coche, en cualquier momento podemos sintonizar 7 emisoras que pinchan distintos tipos de música con los mayores éxitos de los 80: pop, heavy, hip-hop, etc. Bueno, pues ahora se acaba de poner a la venta la banda sonora del juego en 7 CDs recopilatorios, cada uno con el estilo de música de la emisora correspondiente, a un precio bien baratito: 13,20 € (2.196 ptas.) por disco. Es una selección con más de 80 canciones de artistas de la talla de Judas Priest, Blondie, Kool and the Gang y otros muchos. ¿Es que os la vais a perder?

PACK ESPECIAL-GAME BOY COLOR

¿Qué me pasa doctor? ¡Veo burbujas por partida doble!

«Bubble Bobble» sale a la venta con un cable link por sólo 39,95 €. ¿A qué amigo piensas llamar?





«Bubble Bobble» es un arcade "de los de toda la vida" con una jugabilidad desbordante. Sus protagonistas son dos dinosaurios que deben superar innumerables niveles deshaciéndose de sus enemigos a base de lanzarles burbujas, ¿lo recordáis? Bueno, pues ahora llega a la portátil de Nintendo en una suculenta oferta. Se trata de un cartucho que incluye el juego original de la recreativa y nuevos niveles específicamente diseñados para GBA, y se vende por 39,95 € (6.647 ptas.) junto con un cable link para unir dos consolas. Evidentemente, la principal "gracia" es que se puede jugar a dobles ¡con un solo cartucho!, así que la diversión está más que asegurada.

LANZAR BURBUJAS para eliminar a los enemigos de cada pantalla es el objetivo principal del juego. Puede parecer simple, pero nos atrapa sin remedio.

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

Un juez con un par de... pistolas

Los delincuentes lo tienen chungo: ¡el Juez Dredd se va a pasar a las consolas!

El juez Dredd, uno de los personajes más carismáticos del cómic norteamericano, va a defender la ley también en PlayStation 2. Lo hará como protagonista indiscutible de «Juez Dredd vs Juez Death», un juego de disparos en primera persona en el que le acompañaremos mientras sale a patrullar las calles futuristas de Mega-City One, enfrentándonos a todo tipo de sucios criminales para intentar proteger a la ciudad del Juez Death.

El juego, que todavía no tiene fecha de lanzamiento definitiva, está siendo desarrollado por el grupo de programación Rebellion, creadores de títulos como «Alien vs Predator» o «Rainbow Six», y los responsables juran "por sus niños" que van a utilizar un potente motor gráfico para recrear perfectamente la misma atmósfera que aparece en los cómics. ¡Esperemos que les salga bien!



ADEMÁS DEL MODO PRINCIPAL, el juego tendrá un modo multijugador, y permitirá partidas online.

EL JUEZ DREDD es uno de los personajes más conocidos del cómic. Sus aventuras se comenzaron a publicar en la revista 2000AD en el año 1977, así que, aquí donde le veis, lleva 25 "primaveras" dando guerra.

EA SPORTS

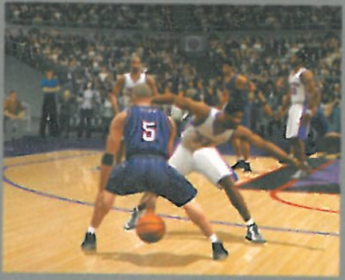
somos el deporte

TOTAL CONTROL DEL JUGADOR

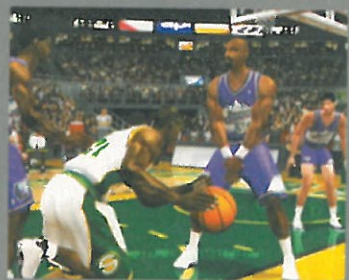
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP



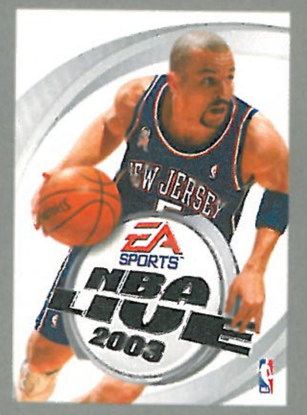
Haz tus propios movimientos con el Control "EA SPORTS Freestyle".



Indica jugadas. Desborda a las defensas dormidas. Consigue los puntos.



Domina tu zona. Evita que entren. Sacrifica tu cuerpo. Haz el bloqueo.





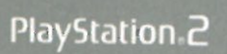












easports.com

Neo Geo

El precio de esta "recreativa-en-casa" rondó siempre los 360 € (60.000 ptas.), y sus juegos estaban entre 120 y 240 €. ¡Era un lujo sólo al alcance de gente con mucha pasta!

PRIMERAS IMÁGENES -TODAS LAS CONSOLAS

El peligro se acerca montado a caballo

Acción oscura con inspiración bíblica para «Los 4 jinetes del Apocalipsis».

El día del juicio final llegará en otoño de 2003. Tranquilos, que os hablamos de la fecha de lanzamiento de «Los 4 jinetes del Apocalipsis», un juego de acción para PS2, Xbox y GC protagonizado por Abaddon, un arcángel que se enfrentará a los jinetes del título para impedir que llegue el fin del mundo. La cosa será complicada, porque los únicos que podrán derrotarles serán "los elegidos", 3 humanos a los que deberemos proteger para terminar con éxito en nuestra misión. El diseño de los personajes corre a cargo de dibujantes de relumbrón, y las voces las pondrán actores como Tim Curry o Lance Henriksen ("Alien").



ABADDON será el protagonista del juego, un arcángel que debe proteger a los 3 "elegidos". El desarrollo va a combinar la acción con la exploración a partes iguales.



EL DISEÑO es de dibujantes como Simon Bisley (Lobo) o Dave DeVries (X-men).

NUEVO JUEGO-PS2/GC

Raperos a la gresca

Se anuncia «Def Jam Vendetta», un juego de lucha en el que las estrellas del hip-hop se zurrarán de lo lindo.



LAS PELEAS se desarrollarán en rings instalados en varios clubes nocturnos.



LOS RAPEROS tendrán un estilo de lucha muy parecido al del wrestling.

Los cantantes de rap tienen fama de ser un poco marrulleros, así que alguien en EA Big ha tenido una idea brillante: ¿y si les convertimos en personajes de un juego de lucha? Ése es el origen de «Def Jam Vendetta», un título que estará protagonizado por las principales estrellas del sello discográfico Def Jam (DMX, Ludacris o Method Man, entre otros). Serán peleas de estilo arcade, con una ambientación a medio camino entre la peli "El club de la lucha" y el wrestling americano, y claro, tendrán una banda sonora cañera a tope. No bajéis la guardia, porque estos "chicos malos" tienen previsto saltar al ring en los primeros meses del año que viene.

LANZAMIENTOS DICIEMBRE

	6 DIC	13 DIC	20 DIC	27 DIC
ALPINE RACER – PS2 (Deportivo)	■			
DEFENDER – PS2 (Shoot'em up)	■			
DINASTY WARRIORS TACTICS – PS2 (Estrategia)	■			
MINORITY REPORT – PS2 (Acción)	■			
SIMPSONS SKATEBOARDING – PS2 (Deportivo)		■		
STAR WARS: BOUNTY HUNTER – PS2 (Acción)		■		
STAR WARS: GUERRAS CLON – PS2 (Acción)		■		
THE GETAWAY – PS2 (Acción)		■		
BARBARIAN – PS2 (Acción)			■	
CASTROL HONDA SUPERBIKE – PS2 (Velocidad)			■	
ROBOCOP – PS2 (Acción)			■	
DRAGON BALL Z BUDOKAI – PS2 (Lucha)				■
RUN LIKE HELL – PS2 (Acción)				■
BMX XXX – XBOX (Deportivo)	■			
MINORITY REPORT – XBOX (Acción)	■			
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE – XBOX (Rol)		■		
MATT HOFFMAN PRO BMX 2– GC (Deportivo)	■			
MINORITY REPORT– GC (Acción)	■			
MYSTIC HEROES– GC (Beat'em up)	■			
WARIO WORLD– GC (Plataformas)	■			
KNOCKOUT KINGS 2003– GC (Deportivo)		■		
STAR WARS: BOUNTY HUNTER– GC (Acción)		■		
BARBARIAN– GC (Acción)			■	
BALLERBUG – PSONE (Acción)		■		
DEFENDER – GBA (Shoot'em up)	■			
MINORITY REPORT – GBA (Acción)	■			
STAR WARS: THE NEW DROID ARMY – GBA (Acción)	■			
BARBARIAN – GBA (Acción)			■	
ROBOCOP – GBA (Acción)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

ANUNCIO-NOKIA Y SEGA

¿Un móvil o una portátil?

El próximo "invento" de Nokia y Sega va a ser un móvil en el que podremos insertar cartuchos para jugar.

N-Gage. Apuntad este nombre en vuestra agenda con letras bien grandes, porque puede ser el aparato que revolucione el juego a través de teléfonos móviles. Se trata de un proyecto conjunto que acaban de hacer público dos gigantes como Nokia y Sega, que aportarán toda su sabiduría y experiencia en sus respectivos campos para "dar a luz" una virguería técnica: el primer teléfono en el que también podremos insertar cartuchos de juegos, con lo que además de permitirnos hablar será algo parecido a una consola portátil. Todavía no sabemos ni la fecha ni el precio del "cacharro", pero ¿a que es una chulada? ¡Nos lo pedimos!



N-GAGE. Tendrá a la izquierda una cruceta de control, y las teclas del 5 y el 7 van a estar un poco levantadas, como si fueran los botones A y B de GBA.

ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN



Harry Potter, el fenómeno del año

En portada: La nueva entrega de «Harry Potter» se estrena en todas las consolas de Nintendo con una genial aventura que no os podéis perder. Aquí os ofrecemos todos los detalles.

Espectáculo de novedades: Los mejores títulos llegan a GC y GBA. No os perdáis «StarFox», «FIFA 2003», «Eternal Darkness» «Need for Speed», «Yoshi´s Island» y «Metroid Fusion».

Póster doble de regalo: Y gigante, de «Tomb Raider: The Prophecy» y «StarFox Adventures», lo mejor de lo mejor... ¡y ya está a la venta!

→ MICROMANÍA



¡Conquista el imperio con tu Micromanía!

Praetorians: Descubridlo todo sobre el nuevo juego de Pyro este mes en Micromanía, y preparaos para vuestra conquista el próximo enero.

Reportaje y guía: Un reportaje sobre «Unreal II», uno de los juegos de acción 3D más esperados, y guía completa para resolver «Hitman2».

Age of Mythology: Ensemble por fin ha desvelado la versión final de su último proyecto. ¿Es este el nuevo rey de la estrategia? Un exhaustivo análisis realizado por los expertos de Micromanía. Y además, dos CD con las mejores demos.

→ GUÍAS PS2 PLAYMANÍA



Disfruta la magia de Harry Potter

Especial Harry Potter: Os ofrece las guías completas de «Harry Potter y la Piedra Filosofal» para PSone, y «Harry Potter y la Cámara Secreta» para PSone y PS2. Además, desvelan los secretos de este joven mago: los libros, las películas, rumores, el diccionario mágico...

Soluciones completas: Para los mejores juegos, como «Rachet & Clank», «Jak & Daxter» y «Crash Bandicoot: La venganza de Córtex».

Y las secciones habituales: Por sólo 4,25€.

→ PLAYMANÍA



El mejor fútbol en PlayStation 2

Novedades: Para estar al tanto de toda la actualidad PS2, echadle un vistazo a PlayManía. No sólo os lo cuentan todo sobre los mejores simuladores de fútbol, también comentan novedades del calibre de «GTA Vice City», «El Señor de los Anillos», «Harry Potter» o «Virtua Tennis 2».

Reportaje: Os han preparado un reportaje sobre los mejores juegos para después de Navidad («Tomb Raider», «Silent Hill 3», «Devil May Cry 2» y «Final Fantasy X-2»), y también regalan la guía completa de «The Thing». Por sólo 2,75€.

→ COMPUTER HOY JUEGOS



A la conquista de La Gloria de Roma

Análisis de «Battle Realms»: Computer Hoy Juegos nº 20 destaca en portada a «Imperivm», un juego de estrategia para aficionados de todos los niveles. Un riguroso Test evalúa sus cualidades en 36 ordenadores, y se ocupa de los esperados «Unreal Tournament 2003» y «Hitman 2».

Secciones: En la sección Práctico os muestran las mejores fórmulas para no atascaros en ningún juego, y regalan el Juego Completo de «MDK 2», uno de los mejores juegos de acción de los últimos años. Todo por sólo 2,99 €.

→ LA BIBLIA DE PS2



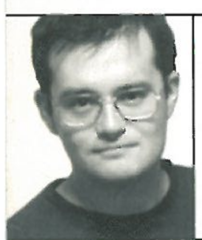
La mejor guía de compras para PS2

Todo sobre la consola: Si estáis pensando en comprar una PS2, no os perdáis la Biblia de PS2, una Guía de Compras elaborada por los expertos de PlayManía con todos los datos de la consola.

Todos los juegos: En la Biblia encontraréis comentados y puntuados todos los juegos disponibles, así como avances de los títulos por venir.

Periféricos y posibilidades técnicas: Además, descubriréis los mejores periféricos en extensas comparativas de mandos, altavoces, volantes... No os olvidéis, a la venta el 10 de diciembre.

■ DISPAROS ■ CAPCOM ■ Lanzamiento en Japón **Primavera 2003** ■ Lanzamiento en España **Otoño de 2003**



aquí Tokio

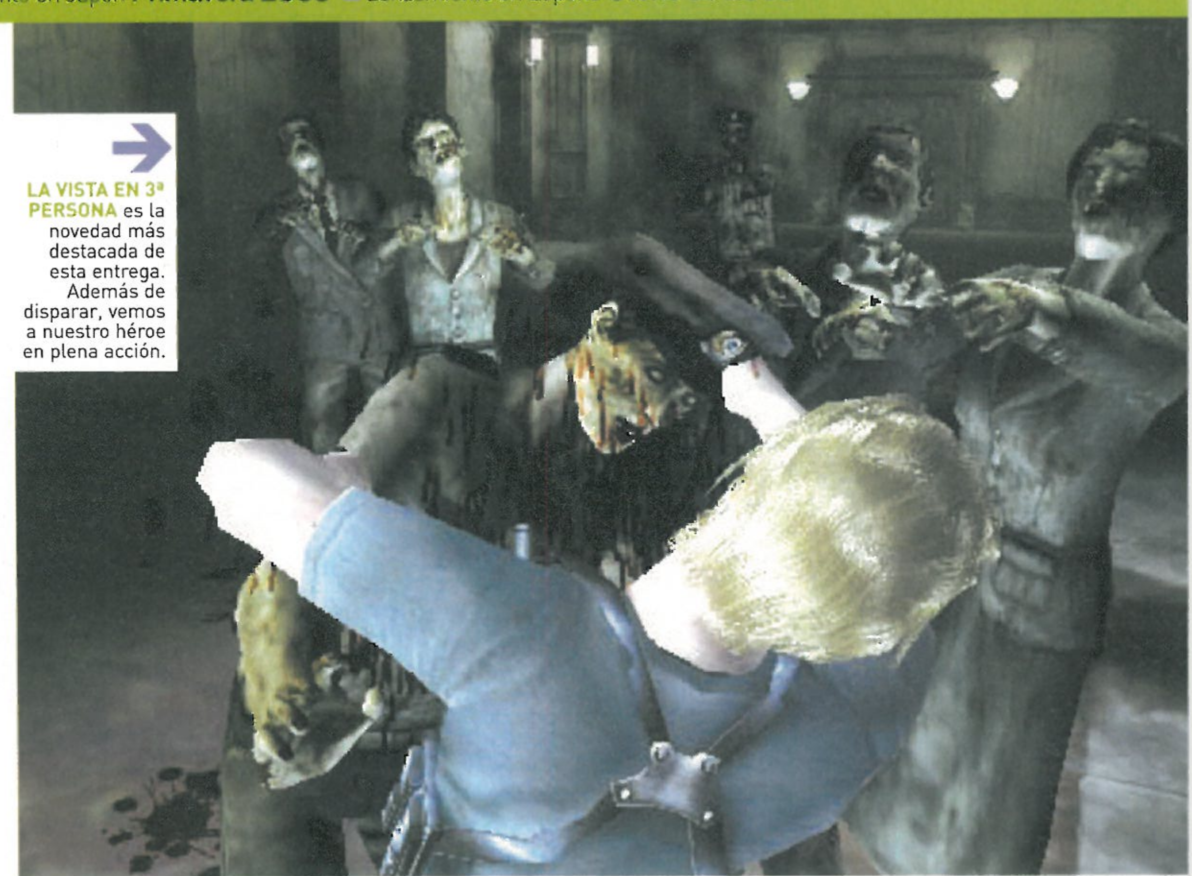
por christophe kagotani



→Hola amigos. Soy Cristophe Kagotani, desde Tokio. ¿Cómo estáis? Yo encantado, porque aquí se acaba de inaugurar el mega-centro comercial que veis en la foto. Se llama Asobit City, y está repleto de juegos, DVD, CDs… ¡El paraíso de los jugones! Antes de meterme a comprar, os presento dos novedades muy interesantes: **la última entrega de «Gun Survivor», que vuelve a estar protagonizada por zombis, y un nuevo juego de rol de Square llamado «Unlimited Saga».** Os dejo con ellas, ¡y ahora me voy a "fundir" el sueldo ahí dentro!

→A medida que se aproxima el año 2003, la gente comienza ya a pensar en **el próximo E3 de Los Angeles, en el que Sega, Konami y Capcom van a dar la campanada con las versiones casi finalizadas de «Shinobi», «Metal Gear Solid Substance» y «Castlevania» para PS2, y «Panzer Dragoon Orta» para Xbox.** Además, se rumorea que, como este año no habrá Tokyo Game Show en primavera, veremos una avalancha de títulos sorpresa en la feria americana.

→Los que sí han conseguido sorprendernos a base de bien han sido los responsables de Xbox en estas tierras. Como parece que su consola no acaba de venderse bien, **han lanzado** ▸▸



LA VISTA EN 3ª PERSONA es la novedad más destacada de esta entrega. Además de disparar, vemos a nuestro héroe en plena acción.

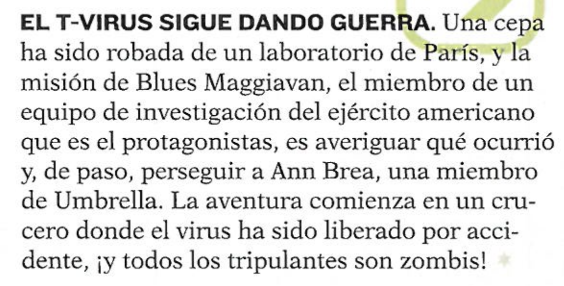
BALAS PARA LOS ZOMBIS

GUN SURVIVOR 4

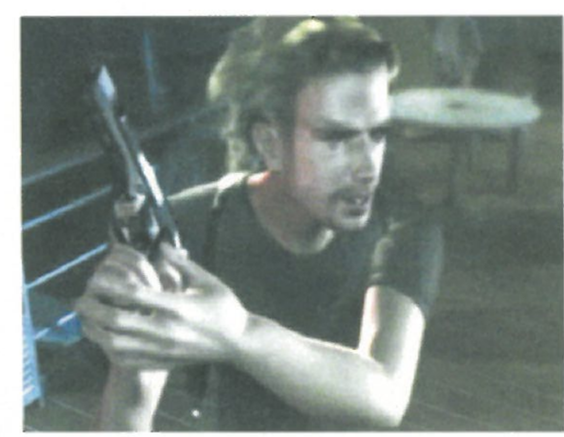
Después de sus coqueteos con la saga «Dino Crisis», la nueva entrega de «Gun Survivor» vuelve a estar infestada de zombis. Yo he tenido que pasar un rato en su compañía para poder mostraros el juego, ¡pero llevaba un buen cargamento de balas!

EL ARGUMENTO

Los "no muertos" se van de crucero



EL T-VIRUS SIGUE DANDO GUERRA. Una cepa ha sido robada de un laboratorio de París, y la misión de Blues Maggiavan, el miembro de un equipo de investigación del ejército americano que es el protagonistas, es averiguar qué ocurrió y, de paso, perseguir a Ann Brea, una miembro de Umbrella. La aventura comienza en un crucero donde el virus ha sido liberado por accidente, ¡y todos los tripulantes son zombis!





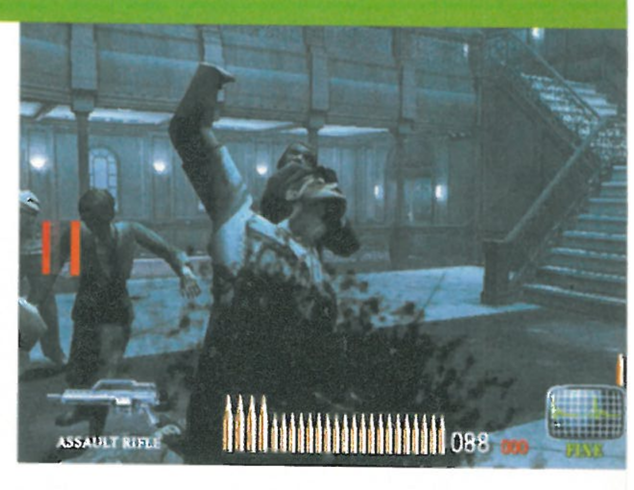




EL SISTEMA DE JUEGO

Dispara, pero también investiga

LA MECÁNICA DE JUEGO es nueva, y apuesta por una mayor implicación del jugador. Por supuesto, se puede jugar con la pistola GunCon2 (aunque se baraja también la compatibilidad con el ratón) para liquidar a los zombis, pero además podemos movernos por el escenario libremente usando una perspectiva en tercera persona. Al acercarse los zombis, la vista pasa a ser subjetiva para que disparemos mejor, aunque podemos optar por huir. Además, tenemos que buscar ítems por el escenario con el fin de recuperar vida o mejorar nuestras armas. ¡Hay que moverse, caballeros!





LAS AMBIENTACIÓN

Fiel al estilo de la saga «Resident»

PARA EVITAR CAER EN LA MONOTONÍA, que podría hacer que las ventas del juego fueran tan discretas como las de las partes anteriores, Capcom ha fusionado dos géneros tan aparentemente distintos como la aventura de terror y los juegos de disparo. Además, se vuelve a pasar de la saga «Dino Crisis», hilo conductor de la tercera parte, a la saga«Resident», con lo que todos los enemigos ahora son muertos vivientes. También visitamos escenarios tan típicos como el hall que veis en la pantalla superior, armas como el rifle o el lanzagranadas, y detalles como un medidor de vida con pinta de electrocardiograma.

«« AUNQUE LOS DISPAROS SON LOS GRANDES PROTAGONISTAS, EL JUEGO TAMBIÉN TOMA ELEMENTOS TÍPICOS DE LAS AVENTURAS DE TERROR »»



UN EJÉRCITO DE ZOMBIS nos ataca incesantemente en cada fase del juego. Si queremos salir con vida de ésta, tenemos que afinar la puntería al máximo y vaciar el cargador sobre sus cuerpos malolientes.

A LOS JAPONESES NO LES VA DISPARAR

AL PÚBLICO JAPONÉS no le gustan mucho los juegos de disparos, aunque esta imagen parezca decir lo contrario. De hecho, la pistola más popular para PS 2, la GunCon 2 de Namco, no ha vendido bien por aquí. Por eso, Capcom dará un nuevo toque a este género introduciendo algunos cambios jugables en el desarrollo.

■ ROL ■ SQUARE ■ Lanzamiento en Japón **Diciembre 2002** ■ Lanzamiento en España **Sin confirmar**

aquí Tokio

un nuevo pack en todos los centros comerciales Toys ´r Us, que incluye la consola junto a 4 juegos («Genma Onimusha», «Jet Set Radio», «Project Gotham» y «DOA 3») al precio de 38.900 yenes. Es decir, que cuesta lo mismo que la edición especial que pusieron a la venta hace unos cuantos meses por 360 €.

Lo que sí va a venderse como churros es el próximo **«Zelda» para GameCube, cuyas primeras 100.000 copias incluirán un segundo mini DVD con una edición mejorada de «Zelda: Ocarina of Time» (N64) y de «Ura Zelda», el juego que nunca llegó a salir para 64DD.** Yo, por si acaso, ya he reservado mi copia, porque se va a convertir en una pieza para coleccionistas.

Para terminar, os adelanto que, como veis en la foto de aquí debajo, **acabo de pasarme por las oficinas de Squaresoft para acudir a su última presentación.** Allí, además de confirmar que «Final Fantasy XI» comienza a remontar puestos en las listas de ventas después de solucionar los problemas de compatibilidad con la conexión de banda ancha, **han enseñado los nuevos juegos de la saga para PS2 («Final Fantasy X2»), GameCube («Final Fantasy Chronicle») y GBA («Final Fantasy Tactics»).** Tranquilos, que ya estoy preparando un gran reportaje para nuestro próximo número. ¡No os lo perdáis!



Los jefazos de Square presentaron las próximas entregas de «Final Fantasy».



ESTE JUEGO DE ROL va a ofrecernos una curiosa mezcla de estilos en sus gráficos, aunque los combates serán 3D.

ROL CON SABOR A CLÁSICO

UNLIMITED SAGA

Aunque en Occidente no sea muy conocida, la serie "SaGa" es una concepción de los chicos de Square que lleva ya unas cuantas entregas. Ahora le llega el momento de dar el salto a los 128 bits, pero adaptando sus gráficos a los nuevos tiempos.

LOS PROTAGONISTAS

Una cuadrilla de héroes

LO MÁS LLAMATIVO DEL ARGUMENTO es que no existe un único protagonista principal, sino que tendremos que controlar la historia de ocho personajes diferentes, que viajan para encontrar las Siete Maravillas del Mundo (he aquí el nexo común a todos). De momento, se conoce a cuatro héroes: Vent (un ligón especializado en el arco), Ruby (hermana pequeña de una adivina), Armick (un niño ardilla) y Laura, una chica de la que por ahora no se conocen más datos.













EL SISTEMA DE JUEGO

Como en los viejos tiempos

LA FORMA DE AVANZAR recupera la mecánica de los RPG más clásicos, y se parece incluso a los típicos juegos de mesa: nos movemos de un área a otra y hablamos con los demás por medio de menús. Una vez en cada zona, hay que pasar mazmorras para acabar con los monstruos, aunque dependiendo de las habilidades de cada personaje podremos enfrentarnos a los enemigos o pasar de ellos. A la hora de combatir, usaremos el "Reel System", una especie de tragaperras, para elegir la acción y la efectividad de la misma, algo que recuerda a tirar los dados en el rol de tablero.





« TANTO LA FORMA DE JUGAR COMO LA CONCEPCIÓN TÉCNICA RECUERDAN AL ROL CLÁSICO QUE SE HA VISTO EN ANTERIORES ENTREGAS DEL JUEGO »



LOS MENÚS y diálogos serán fundamentales para desvelar las diferentes tramas en las que se verán envueltos los personajes.

EL APARTADO TÉCNICO

Unos gráficos "de artesanía"



SQUARE HA ROTO CON LA TENDENCIA DE LAS 3D, y ofrecerá en este juego unos sorprendentes gráficos a base de sprites y fondos dibujados a mano, en los que está participando la compañía Adobe (los creadores del programa "Photoshop"), aunque durante los combates sí habrá gráficos poligonales. El resultado será una curiosa mezcla en la que parece que jugamos a un título clásico y moderno al mismo tiempo. Eso sí, el sonido será Dolby Pro Logic II, adaptado a los nuevos tiempos...

UNA "SAGA" MUY PREMIADA

EN EL ÚLTIMO "CESA GAME AWARDS", una popular feria que se celebra cada año por estos lares y premia a los mejores juegos para todas las consolas, Square se llevó varios premios. Entre ellos, aparte de los ya esperados para el genial «Final Fantasy X», estuvo el tercer premio que logró «Unlimited Saga» en la categoría de juegos de rol. ¡Mirad que emocionados estaban los tíos!


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.


PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
PlayStation®2
MIDWAY
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive



GRANDES NOVEDADES:

Más enemigos

Nuevos ataques

Escenarios urbanos

LO QUE DEBES SABER

- Estreno: **30 de enero (Japón)-21 de marzo (Europa)**
- Consola para la que sale: **PlayStation 2**
- Tipo de juego: **Aventura de acción**
- De dónde viene: **Es la continuación de uno de los mejores juegos de acción del año pasado**
- Compañía que lo está programando: **Capcom**
- Lo más nuevo: **Podremos manejar a dos personajes**

¡YA HEMOS JUGADO LOS PRIMEROS NIVELES DEL ESPECTACULAR «DEVIL MAY CRY 2»!

LA ACCIÓN VIENE DEL INFIERNO

Dante Sparda, el cazador de demonios más chulo del catálogo de PS2, volverá a la acción el año que viene, pero nosotros ya hemos probado su nueva aventura. Además, también hemos hablado con su productor, Tatsuya Minami, quien nos presentó todas las novedades del juego.

El primer «Devil May Cry» se ha convertido en uno de los juegos de mayor éxito en PS2 gracias a su combinación entre los típicos elementos de los "survival horror" (una mansión solitaria, puzzles y muchos monstruos) con la acción más salvaje. Por eso no es de extrañar que casi inmediatamente después de que el juego se pusiera a la venta, un segundo equipo de programación comenzara a desarrollar su secuela. Nosotros hemos hablado con su productor, Tatsuya Minami (responsable también de «Resident Evil Zero» para GameCube), quien ejerció de excepcional guía mientras nos "viciábamos" con los primeros niveles. **"Se desarrollarán en una ciudad europea del siglo pasado"**, afirma Minami, **"con casas de piedra y construcciones góticas. Pero la historia también estará ambientada en una ciudad moderna del estilo de Gotham City"**. Los escenarios serán 3D, aunque «Devil May Cry 2» volverá a contar con un sistema de cámaras fijas, que según el productor **"ofrecerán siempre el mejor punto de vista, y por eso decidimos que no hacía falta que los jugadores pudieran cambiarlas libremente "**.

→EL DESARROLLO ESTARÁ CENTRADO EN LA ACCIÓN. Según Minami, **"Dante tendrá que enfrentarse a nuevos demonios, más grandes y terroríficos que en el primer juego"**, y para ello contará con sus armas de siempre: una espada mágica y un par de pistolas. **"Sin embargo, queríamos tener un personaje más estilizado, así que hemos cambiado un poco el diseño, para hacerlo más siniestro y a la vez más parecido a un personaje de manga"**.

Según vayamos avanzando, lo primero que nos llamará la atención serán las nuevas animaciones, que se irán adaptando a las diferentes posiciones de los enemigos. Como cuenta Minami, **"cuando dos demonios se acercan, podemos ver cómo Dante cruza los brazos, o se coloca en cruz para atacar"**. También nos vamos a encontrar con nuevos movimientos, como la posibilidad de correr por las paredes o disparar boca abajo. Para ganar nuevos combos, ▶▶

← DANTE

MITAD HOMBRE Y MITAD DEMONIO, el protagonista de las dos entregas de «Devil May Cry» ha cambiado un poco su aspecto para esta segunda parte. Eso sí, todavía conserva su espada mágica y sus dos pistolas de munición infinita, llamadas ébano y marfil.



LOS ENEMIGOS no serán únicamente demonios. También tendremos que enfrentarnos a monstruos como estos buitres, que merodean por los tejados del pueblo.

DOS CAZADORES PERDIDOS EN EL MISMO PUEBLO MALDITO

¡DOS DVD!

El juego estará dividido en dos discos, uno para cada personaje. Al principio de la aventura (y cada vez que carguemos una partida) podremos escoger entre jugar con Dante o Lucía, pero no protagonizarán el mismo desarrollo, sino dos historias paralelas que se cruzarán en distintos momentos. ¿Luchará juntos alguna vez?

LUCÍA

DANTE

EL JUEGO SE DESARROLLARÁ ENTRE UN PUEBLO MEDIEVAL Y UNA GRAN CIUDAD

tendremos que recoger las esferas rojas que habrá repartidas por cada escenario, y gastarlas al final de cada misión comprando nuevas habilidades. **"Al estar dividido en misiones, el desarrollo resultará más rápido y fácil"**, dice Minami.

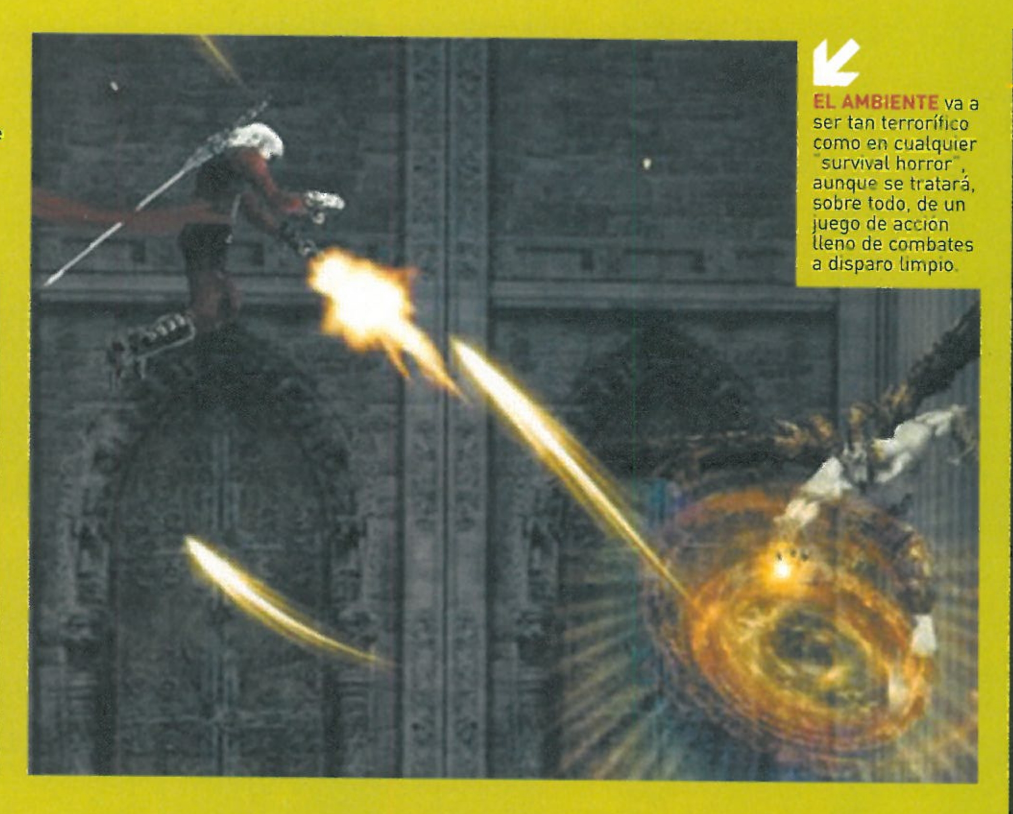
EL JUEGO ESTARÁ LLENO DE NOVEDADES. **"En principio, Dante conservará la habilidad de transformarse en demonio"**, explica el productor, **"solo que ahora lo podremos hacer más a menudo, y además tendremos armas y ataques más poderosos"**. Pero estas ventajas no van a convertir la aventura en un "paseo por el parque", ya que «Devil May Cry 2» contará con un nivel de dificultad variable, como aclara Minami: **"Hemos utilizado los primeros combates como prueba. Dependiendo de la habilidad que tenga un jugador al acabar con los primeros enemigos, el juego ajustará automáticamente la dificultad, pero si después se queda atascado en un punto, también se le pondrán las cosas un poco más fáciles"**. Además, Dante contará con una nueva compañera, llamada Lucía que utilizará dos espadas curvas para luchar: **"la idea es que sean dos juegos completamente**

LUCÍA

EL SEGUNDO PERSONAJE será una cazademonios que utilizará dos espadas curvas en lugar de armas de fuego. Su aventura transcurrirá en paralelo a la de Dante, así que ambos héroes se cruzarán unas cuantas veces a lo largo del juego.



EL APARTADO VISUAL será aún más impresionante que en la primera entrega, ya que los escenarios (también en 3D) serán casi el triple de grandes.



EL AMBIENTE va a ser tan terrorífico como en cualquier "survival horror", aunque se tratará, sobre todo, de un juego de acción lleno de combates a disparo limpio.





diferentes según el personaje elegido, más o menos como ocurría en «Resident Evil 2», así que sólo podremos cambiar nuestro protagonista al empezar", puntualiza Minami.

→OTRA DE LAS MEJORAS DE ESTA SEGUNDA PARTE será la conducción de un nuevo vehículo. **"Todavía no puedo decir de qué se trata, pero seguro que le suena a los que hayan jugado al primer juego"**, nos confesó Minami. ¿Será la moto que salía en la intro? En cualquier caso, dijo que **"hemos desarrollado algo completamente** ▸▸

UN DEMONIO HABITA EN SU INTERIOR

MÁS PODER

Cada vez que llenemos una barra de energía, Dante se podrá transformar en distintos demonios capaces de volar, lanzar su espada igual que un boomerang, o usar dos ametralladoras en lugar de las pistolas. Todavía no se sabe cuántas transformaciones habrá en esta segunda parte, pero, como mínimo, estarán las tres de la primera entrega: el demonio eléctrico, el de fuego y el mega-diablo final.



COSAS CURIOSAS

Mas datos sobre «Devil May Cry»

- **El primer «Devil May Cry»** iba a ser la cuarta entrega de «Resident Evil», pero resultó ser un juego tan revolucionario, que inició una saga diferente.
- **Las marionetas** que nos atacaban eran originalmente cyborgs, pero parecían demasiado aburridas, así que se cambió el diseño por un traje más colorido



COCA (Segovia)

- **Mikami,** el creador del juego, e Hideki, su productor, viajaron a España para visitar castillos reales, como el de Coca, en los que se inspiraron para el juego.
- **Las pistolas de Dante** se llaman ébano y marfil en referencia a una canción japonesa que se puso de moda.
- **Dante** iba a ser originalmente un agente secreto del estilo de James Bond, con una nueva compañera en cada juego, pero los aficionados japoneses protestaron y finalmente se cambió la imagen del protagonista (aunque sus "amiguitas" son diferentes).
- **En Japón** se pueden comprar camisetas, despertadores, gorras y tazas dedicadas a este juego. Aunque estos productos todavía no han salido de allí.



- **Capcom** ha editado un libro de 196 páginas llamado "DMC Memorial Album" dedicado al trabajo artístico del juego.
- **Uno de los nuevos ataques** que lucirá Dante en el juego estaba pensado para Samanosuke, el héroe de «Onimusha».



Onimusha



LOS ATAQUES DE DANTE se adaptarán a la posición de los rivales. Si llegan por ambos lados, se pondrá en cruz para dispararles.



DANTE Y LUCIA JUGARÁN DOS HISTORIAS PARALELAS, QUE NO VAN A SEGUIR EL MISMO DESARROLLO

diferente al avión que aparecía en «Devil May Cry», porque no era emocionante". Lo que sí podemos adelantar es que este transporte será muy útil, ya que el tamaño de los escenarios será el triple que en el original.

RESPECTO A LOS ALTOS NIVELES DE ACCIÓN, Minami nos reveló que **"prefiero este tipo de juegos con más combates que partes de investigación, porque yo comencé desarrollando máquinas recreativas, y creo que lo más importante es conseguir mantener enganchados a los jugadores con mucha acción"**. Además, después de hablarle de las últimas noticias que se habían extendido por el "mundillo", se apresuró a desmentir los rumores sobre una versión de «Devil May Cry» para GameCube: **"de momento, GameCube tiene «Resident Evil» y PS2 tiene «Devil May Cry», y eso no va a cambiar a corto plazo"**.

No quisimos despedirnos sin que nos comentase algo sobre la versión europea del juego, ya que la conversión de la primera parte resultó "dudosa". Por suerte, el director de Studio 3 nos aseguró que **"confío en que la versión PAL no defraudará a nadie y será tan rápida como el original"**. Nos fiamos de él. HC

CRIATURAS INFERNALES

Los enemigos finales

Los enormes monstruos que nos aterrorizaron en «Devil May Cry» se quedarán pequeños al lado de los "animalitos" de la segunda parte. De momento, nosotros ya nos hemos enfrentado a buitres, demonios, perros espectrales, zombis y hasta un caballero gigante.



No jugarás con Eternal Darkness.
Él jugará contigo.

15+

TEXTOS
Ñ
EN CASTELLANO











Life's a game
www.nintendo-europe.com

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

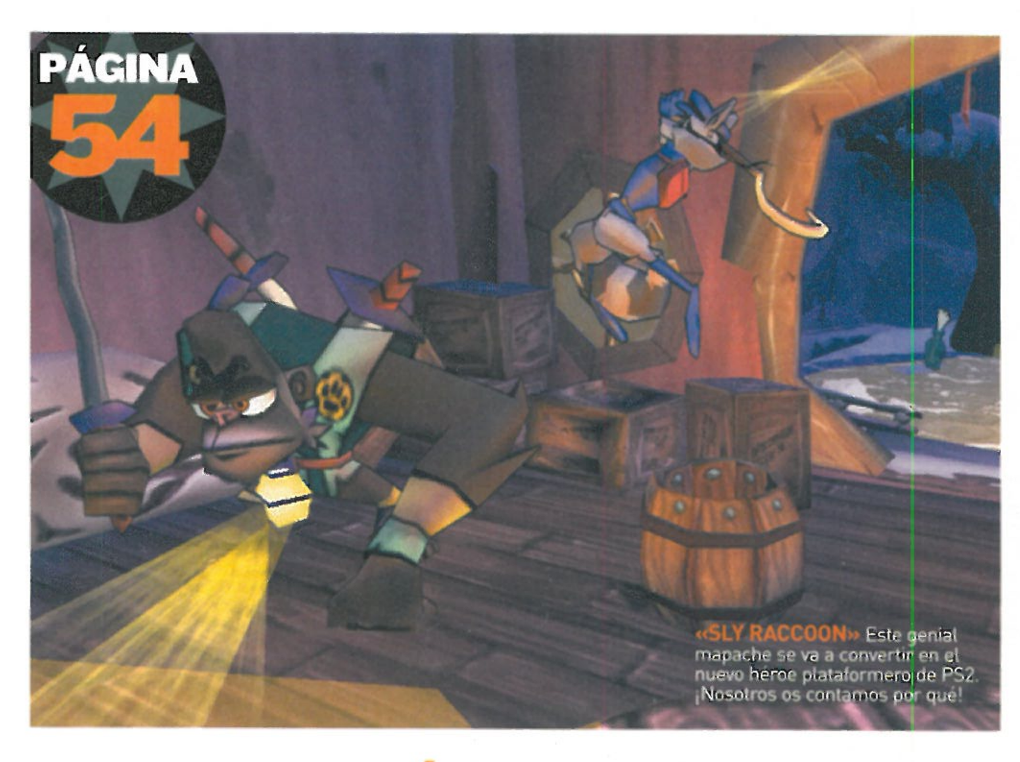


«PRIMAL» Ya hemos probado uno de los juegos de acción en tercera persona para PS2 que más fuerte van a pegar el año que viene. ¿Queréis saber si logramos escapar de este monstruo? Pues corred a leer este preestreno.

PÁGINA
56

↑ DRAGON BALL Z BUDOKAI

Después de peinarnos el pelo de punta y teñirnos de amarillo, hemos echado unos combates con Goku y compañía. Efectivamente, ya está aquí el preestreno del nuevo «Dragon Ball» para PS2.



«SLY RACCOON» Este genial mapache se va a convertir en el nuevo héroe plataformero de PS2. ¡Nosotros os contamos por qué!



PÁGINA
52

«LOS SIMS» Estos personajes son tan reales, que seguro que se leen el avance de su nuevo juego para PlayStation 2.

EN ESTE NÚMERO...

¿Pensabais que tras la "tempestad" de lanzamientos navideños vendría la calma? De eso nada. Mirad los juegazos que se preparan para el año que viene.





EL UNIVERSO DE «PRIMAL» está habitado por unas criaturas llamadas Ferai, contra las que tendremos que combatir si queremos rescatar a un amigo de Jen, la protagonista. Pero también nos hará falta pensar.



LAS CLAVES

1 **LOS PROTAGONISTAS,** una belleza capaz de luchar y una gárgola de piedra que sabe hablar.



2 **LOS PUZZLES,** que nos obligarán a combinar las habilidades de nuestros dos protagonistas.



3 **EL COMBATE** va a ser casi tan importante como las partes de investigación y los puzzles.



- Febrero
- Sony
- Aventura de acción

PRIMAL

En este juego, la bella y la bestia no se dedicarán a los bailecitos de salón, sino a repartir leña entre los demonios que habitan en un mundo fantástico, mientras resuelven algún que otro puzzle.

JEN, UNA GUAPA GUERRERA, Y SU GÁRGOLA (sí tiene a la gárgola Scree de mascota, ¿qué pasa?) están dispuestos a recorrer los cuatro mundos que forman la dimensión de «Primal» para rescatar al "amigo especial" de la susodicha, que ha sido secuestrado por el señor del Caos. Nosotros, que somos unos caballeros, y además nos hemos fijado en lo bien que lucha la chica, no tendremos ningún reparo en acompañarles a través de una de las aventuras en tercera persona más prometedoras de PS2.

Nuestra labor consistirá en ir resolviendo una serie de puzzles al estilo de «Tomb Raider», pero también tendremos que darle su merecido a los demonios que nos ataquen, para lo cual vamos a contar con un completísimo sistema de combate, digno de los mejores juegos de lucha "uno contra uno", y que además nos permitirá aprender nuevos combos a medida que avancemos.

ENTRE LAS MUCHAS HABILIDADES DE JEN también estará la de transformarse en demonio (¡anda, como la novia de más de uno!). Dependiendo del nivel en el que nos encontremos, podremos cambiar de forma, y así seremos capaces de bucear, atacar con superfuerza o volar. Además, las transformaciones estarán acompañadas de un efecto "morphing" que os dejará patidifusos, ¡y eso que aún quedan un par de meses hasta que aparezca una versión definitiva del juego!

En cuanto a la ambientación, os adelantamos que «Primal» se desarrollará en un mundo oscuro, lleno de grutas y ciudades en ruinas habitadas por los Ferai, una raza de monstruos entre la que vamos a encontrar amigos y enemigos. Estos entornos, que serán enormes, estarán llenos de trampas y lugares secretos, lo



■ EN «PRIMAL» LOS COMBATES VAN A SER TAN IMPORTANTES COMO LOS PUZZLES ■

¡OJO AL DATO!

Con experiencia en PSone
HA SIDO REALIZADO POR LOS CREADORES DE «MEDIEVIL»
Los estudios SCEE Cambridge son los autores de «Primal». Ésta es la primera vez que trabajan con PlayStation2, aunque en PSone tienen la experiencia de «Medievil», un genial "beat 'em up" en 3D.



MEDIEVIL

¡Una voz de famosa!
ESTARÁ DOBLADO POR ACTORES FAMOSOS
La voz de Jen en la versión original del juego es la misma que la de Gabrielle, la amiga de la princesa guerrera Xena. De todos modos, nosotros lo podremos jugar doblado.



FERAI

ESTA RAZA DE GUERREROS tiene habilidades especiales que Jen puede absorber cuando se transforma. Su aspecto es muy amenazador.

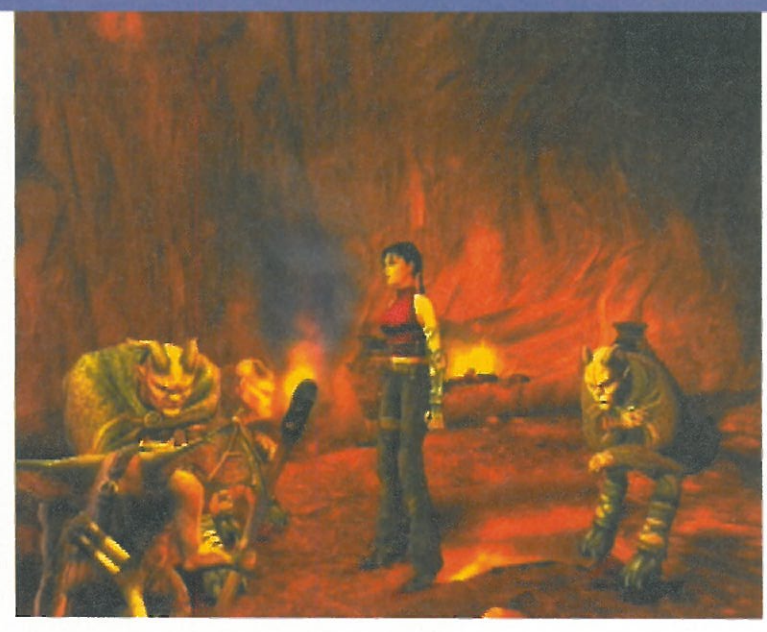




EL APARTADO TÉCNICO contará con unos modelos casi perfectos, unos escenarios enormes (sin tiempos de carga) y alucinantes efectos visuales, como el agua o la distorsión por el calor de las antorchas.



LA GÁRGOLA SCREE tendrá habilidades como mover objetos pesados, trepar por las paredes de piedra y "poseer" a cualquier estatua que veamos por el camino.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos ayudarán a atravesar el mundo de «Primal», aunque tengan esta pinta de brutos. ¡Las apariencias engañarán en este juego!

AVENTURAS Y ACCIÓN EN 3D

Las aventuras en tres dimensiones se van a poner de moda el año que viene en nuestra PS2. Al poco tiempo de aparecer «Primal», también podremos disfrutar de las últimas entregas de sagas tan conocidas como «Tomb Raider» o «Devil May Cry». Por supuesto, cada una de ellas va a conservar intactas sus señas de identidad, como la mayor importancia de los enfrentamientos o una ambientación especial:



«TOMB RAIDER» Lara Croft se estrenará el 15 de febrero en las consolas de nueva generación, y para su nueva aventura mezclará las fases de habilidad con las de sigilo.



«DEVIL MAY CRY 2» Uno de los juegos de acción más interesantes de principio de 2003, que contará con trepidantes combates y una ambientación de lo más terrorífico.



«SHINOBI» Vestidos con el kimono de Joe Mushashi, el ninja que ha sido "resucitado" por Sega, nos tendremos que liar a espadazos con un ejército de malvados samuráis.



«INDIANA JONES» El arqueólogo más famoso del cine volverá a las andadas en una aventura en la que se van mezclar los lugares exóticos con las criaturas sobrenaturales.

que nos obligará a investigarlos palmo a palmo. Pero lo más sorprendente serán los puzzles, que nos obligarán a alternar el control entre Jen y Scree para combinar sus habilidades con imaginación. Por ejemplo, podremos hacer que Scree trepe una pared para abrir una puerta y así, una vez que Jen pase a la siguiente estancia, accionar entre los dos un interruptor.

¿A QUE ES UN SISTEMA MUY INGENIOSO? Pues ya os podéis preparar, porque por lo que hemos visto, nos tendremos que "romper la cabeza" para superar más de una situación. Menos mal que en cualquier momento podremos pedirle consejo al personaje que no estemos manejando, lo que nos facilitará bastante las cosas. Y para que se os vayan poniendo los dientes largos, echad un vistazo a estas primeras pantallas. Seguro que hace mucho tiempo que no veíais un apartado gráfico tan jugoso. Y os aseguramos que en movimiento todo tiene aún mejor pinta.

PRIMERA IMPRESIÓN

«Primal» no sólo cuenta con uno de los desarrollos más prometedores que se nos avecinan, sino que también va a ofrecernos un apartado técnico de auténtico ensueño. ¡Que tiemble Lara Croft!



www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

El flipendo de la Clase de Defensa Contra las Artes Oscuras

El mal en el interior de la Cámara Secreta

La varita Ollivander

Tu valor

Tu regalo para Navidad

¿Tienes los necesario para ser Harry Potter en Harry Potter™ y la Cámara de los Secretos?

Disponible el 21 de Noviembre







PC CD-ROM





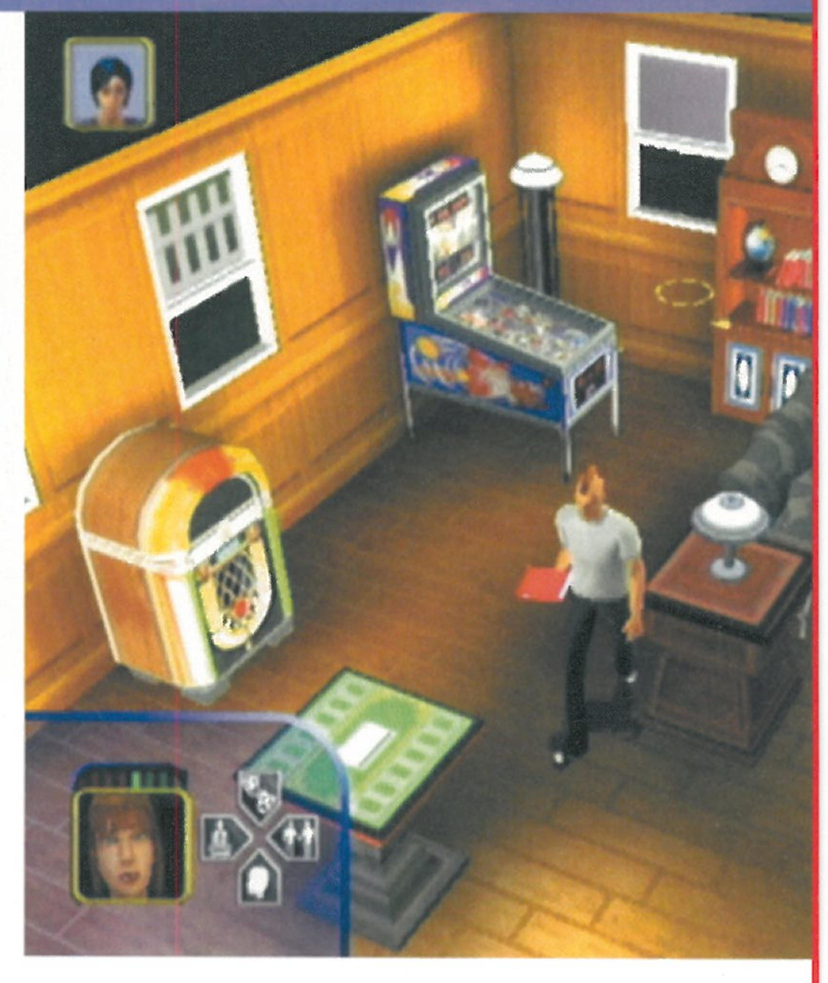








JUGAR A VIVIR una vida real con nuestro personaje será la original propuesta de este peculiar simulador. Tendremos que arreglárnoslas para conseguir salir adelante.





LAS CLAVES

1 CREAREMOS LOS PERSONAJES a medida con un completo editor, tanto para los"monstruitos" como para construirles unas "chozas" a su medida.



2 VIVIR UNA VIDA REAL: tendremos que buscar trabajo, encontrar novia, formar una familia, divertirnos... ¡de todo!



3 UN MODO PARA DOS JUGADORES. En él, dos amigos podrán interactuar en una familia.



- Enero
- Electronic Arts
- Simulador

LOS SIMS

Asumidlo: antes o después tendréis que vivir por vuestra cuenta. Lo mejor será que ensayéis en casa con este peculiar simulador.

¿UN JUEGO QUE SIMULA LA VIDA REAL? Por raro que suene, esa será la propuesta de Electronic Arts: un simulador donde "vivimos" en un mundo auténtico, con todas las tareas que conlleva vivir por nuestra cuenta.

Lo primero que tendremos que hacer será crear un personaje a gusto y medida: sexo, altura, peso, color de pelo, rasgos y hasta características psicológicas, como hacer de nuestro personaje un tío responsable o todo un juerguista. Lo bueno vendrá después: podremos escoger entre comenzar ya establecidos, formando parte de una familia y con el objetivo de emanciparnos y buscarnos la vida "ahí fuera", o bien hacerlo por las bravas y empezar de cero, construyendo una casa gracias a un completísimo editor y buscando curro. ¿A que se parece mucho al mundo real?

LAS POSIBILIDADES VAN A SER ILIMITADAS. No sólo tendremos que pagar las facturas, hacer que nuestra casa sea bonita y cubrir todas las necesidades de nuestro personaje para que sea feliz (procuraremos que se divierta, esté bien alimentado, que no sea guarrete y se lave a menudo, ¡y mucho más!), sino que tendremos que relacionarnos con otros vecinos, con los que podremos, ejem, "interactuar" a tope. Quién sabe, puede que surja un romance entre nuestra esposa y la vecina, o que nuestra hija nos odie... Y para remate, habrá ladrones, fantasmas, carteros, y hasta nuestros amigos, ya que tendremos un divertido modo para dos jugadores, donde podremos escoger dos personajes de una misma familia y colaborar en plan colegas... o hacernos faenas sin parar. ¿Podréis digerir unos "bocados de realidad" así de divertidos? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Este juego ya era divertido en PC, pero en PS2 puede ser la repera. Total libertad, montones de opciones y situaciones tan reales como entretenidas. ¿Evitará el síndrome del "simulador chulo al principio pero que enseguida aburre"?





¡QUÉ FELICIDAD! Los personajes expresarán sus estados de ánimo por medios de bocadillos con iconos. Tendremos que procurar que estén siempre contentos.

LA PROPUESTA DE ESTE SIMULADOR SERÁ DE LO MÁS ORIGINAL: VIVIR POR NUESTROS MEDIOS EN UN MUNDO COMO EL REAL



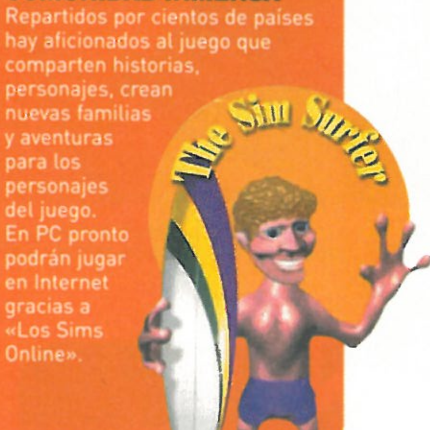
¡OJO AL DATO!

Sus ventas son millonarias... ES UNO DE LOS JUEGOS CON MÁS ÉXITO

«Los Sims» ya tienen experiencia en el PC, donde han cosechado un éxito arrollador vendiendo millones de copias en todo el planeta, tanto del juego principal como de todas las expansiones que han aparecido después.

En PC podrán jugar online... LOS "SIMADICTOS" FORMAN UNA COMUNIDAD INMENSA

Repartidos por cientos de países hay aficionados al juego que comparten historias, personajes, crean nuevas familias y aventuras para los personajes del juego. En PC pronto podrán jugar en Internet gracias a «Los Sims Online».

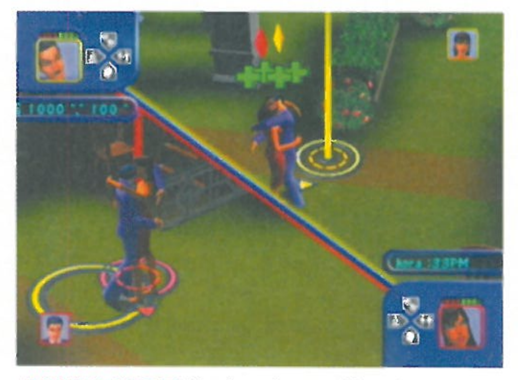




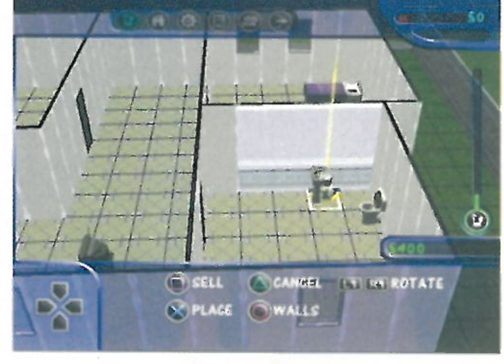




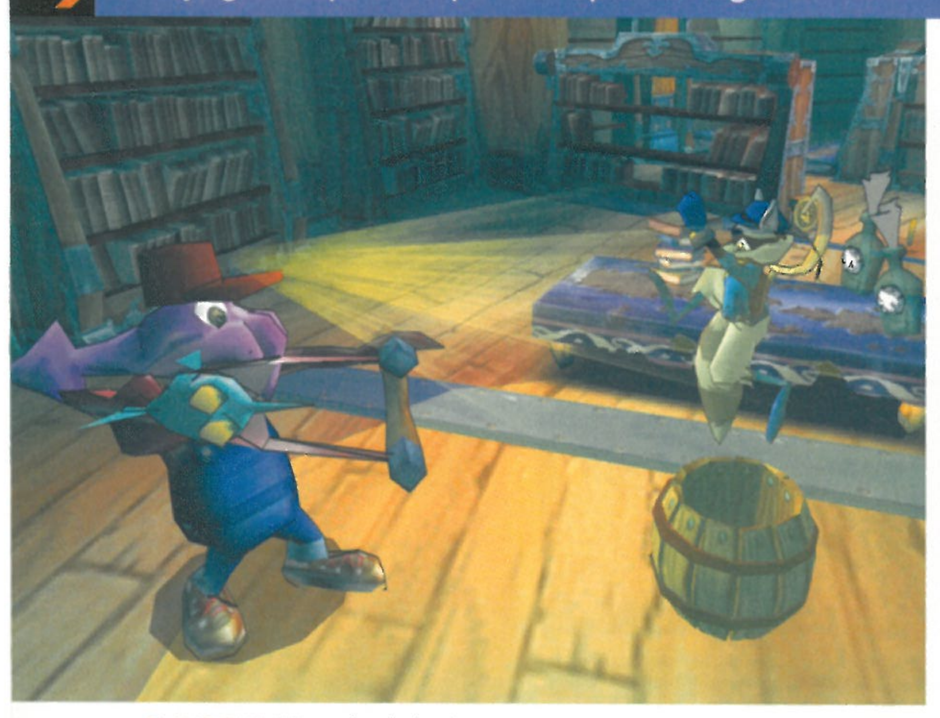
LA INTERACCIÓN ENTRE PERSONAJES será muy importante para su desarrollo. ¡No discutáis mucho!



¡MENUDO FILETE! En el modo para 2 jugadores podremos hacer este tipo de "cosas". ¡Esas manos!



LA CASA DE NUESTROS SUEÑOS será por fin una realidad gracias al completísimo editor del juego.



EL MAPACHE SLY usará todo tipo de artimañas de ladrón para evitar que los bichos que vigilan le descubran, pero también podrá emplear su guadaña para enfrentarse a ellos.





LAS CLAVES

1 LOS GRÁFICOS, que estarán concebidos como si se tratara de capítulos de una serie de dibujos animados de TV.



2 LAS HABILIDADES, que nos permitirán hacer cosas como desplazarnos por cornisas y otros lugares imposibles sin ser descubiertos.



3 EL ARGUMENTO, que será muy intrigante, algo que no suele abundar en este género.



- Enero
- Sony
- Plataformas

SLY RACCOON

Un ladrón que ha sido robado, un saltarín que sabe moverse con sigilo, una estrella en ciernes... Acabáis de conocer a Sly Cooper.

SONY VA A SORPRENDERNOS UNA VEZ MÁS con un original y divertido juego de plataformas protagonizado por Sly, un simpático y arrogante mapache descendiente de una peculiar familia de famosos ladrones. La historia de sus progenitores se encuentra en un libro que contiene todos los secretos para convertirse en el mejor "mangante" del mundo, pero un grupo de cinco maleantes se lo ha llevado.

Así que, ayudado por otros dos personajes igual de simpáticos, Sly deberá recorrer unas 40 fases no lineales, divididas en 5 zonas, saltando por todo tipo de retorcidas plataformas y acabando con los enemigos que le vayan saliendo al paso, lo cual incluirá a los cinco villanos que harán de enemigos finales de cada zona.

→PODREMOS USAR DIVERSAS HABILIDADES, y también objetos especiales como un visor con zoom, e incluso algunos movimientos de infiltración para esquivar a los enemigos y las cámaras de vigilancia. ¡De algo le tiene que servir a Sly ser un sigiloso ladrón! El caso es que, en muchas ocasiones, será mejor que evitemos a los enemigos para que no den la voz de alarma.

Sin embargo, la parte más original será su apartado técnico, ya que los gráficos "cel-shading" le darán un toque de dibujos animados, y además las secuencias de vídeo se presentarán como si fueran una película de intriga, con un estilo que recuerda bastante al de "Scooby Doo". HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Su estilo gráfico nos ha parecido graciosísimo, y la jugabilidad adecuada. Si lo doblan bien, podría ser un nuevo bombazo.





LAS PLATAFORMAS constituirán la base principal del juego, pero no la única, ya que habrá que pensar en maneras de evitar las vigilancias.



¡OJO AL DATO!

Conjugará varios estilos...
UNA MEZCLA DE «MGS2» CON «JAK & DAXTER»
En Sony querían crear un juego de plataformas novedoso, y para lograrlo van a fundir los saltos de Jak con los movimientos de Snake, dando como resultado un personaje capaz de saltar de tejado en tejado mientras evita ser detectado por los enemigos.

Creado por SuckerPunch...
UNOS PROGRAMADORES MUY POCO HABITUALES
Los chicos de SuckerPunch no son muy conocidos, pero tienen mucha imaginación. En su página web (www.suckerpunch.com) han montado un concurso en el que regalan merchandising del juego a quien envíe el mejor dibujo de sí mismo... ¡vestido como Sly!

■ LA NOVEDOSA MEZCLA ENTRE PLATAFORMAS E INFILTRACIÓN DARÁ COMO RESULTADO UN JUEGO FRESCO Y MUY ORIGINAL ■







EL BOTÓN CÍRCULO del mando nos permitirá realizar un montón de acciones distintas para ir avanzando.



EL ASPECTO CEL-SHADING le va a dar un toque muy gracioso al juego, pero la calidad está asegurada.



COMO BUEN PLATAFORMAS que será, deberemos ir recogiendo monedas y coleccionados muchas vidas.



EL SELLO DE "DRAGON BALL" es la irresistible espectacularidad de unos combates de corte apocalíptico. En este juego podremos emular los principales duelos del manga original.



LOS ENEMIGOS FINALES, como Célula, pasarán por todas sus fases antes de ser destruidos. Ahí le tenéis en nivel uno, pero aún le quedan dos más.



LA RECREACIÓN de buenos y malos será muy fidedigna. ¡Mirad la pinta de Vegeta!

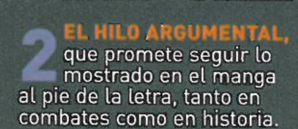


EN ALGUNAS OCASIONES habrá que revivir la propia serie. ¡Aquí Goku debe sacrificarse!



LAS CLAVES

1 LOS LUCHADORES, nada menos que 23, cada uno con la personalidad que le hizo famoso en la serie.



2 EL HILO ARGUMENTAL, que promete seguir lo mostrado en el manga al pie de la letra, tanto en combates como en historia.



■ Diciembre ■ Infogrames ■ Lucha

DRAGON BALL Z

Las consolas le echaban de menos, pero por fin el chico del pelo erizado vuelve para dar caña... y contarnos la historia de su vida.

AUNQUE LLEVA UNOS AÑOS DE VACACIONES, la fama de Goku aún no se ha apagado. Y es que pocos personajes han influido tanto en toda una generación de jóvenes (¿Espinete quizá?). Bromas aparte, el "saiyajin" tuvo en su día varios juegos para consola, y ahora prepara su gran debut en PS2 con «DBZ Budokai».

La propuesta será revivir la parte de la serie correspondiente a Dragon Ball Z (las sagas de Freezer y Célula, aunque saldrán personajes posteriores cronológicamente), según superemos combates y adquiramos nuevas habilidades con el dinero ganado en los torneos disponibles.

EL SISTEMA DE JUEGO SERÁ BIEN SENCILLO. Pelearemos en grandes escenarios 3D, realizando las magias y "castañas" propias de cada luchador (¡cada uno tendrá 60 combos!), tanto en tierra como flotando en el aire.

En total habrá 23 personajes, incluidos "esperpentos" como Mr. Satán o el Gran Saiyaman, aunque no todos estarán disponibles de inicio. Su carisma, unido a unas escenas cinemáticas que recrearán las originales y una ambientación muy "dragonballiana", harán de este juego un plato irresistible para los seguidores de la épica saga. ¿Seréis capaces de esperar un mes? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Sin duda va a enamorar a los que sean fans de la serie, pero ¿satisfará en técnica y diversión al resto de los "mortales"?



Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2002*

*Bajo reserva de la publicación oficial de resultados por la FIA.

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship II Extreme con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Infórmate en tu concesionario Peugeot.



Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallies.



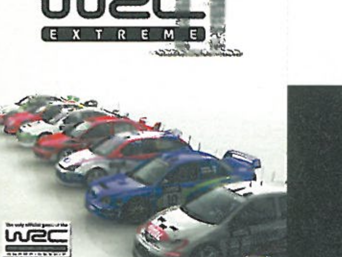
Gran Bretaña

Chipre



España

Tendrás que probarlo.



21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallies. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallies.

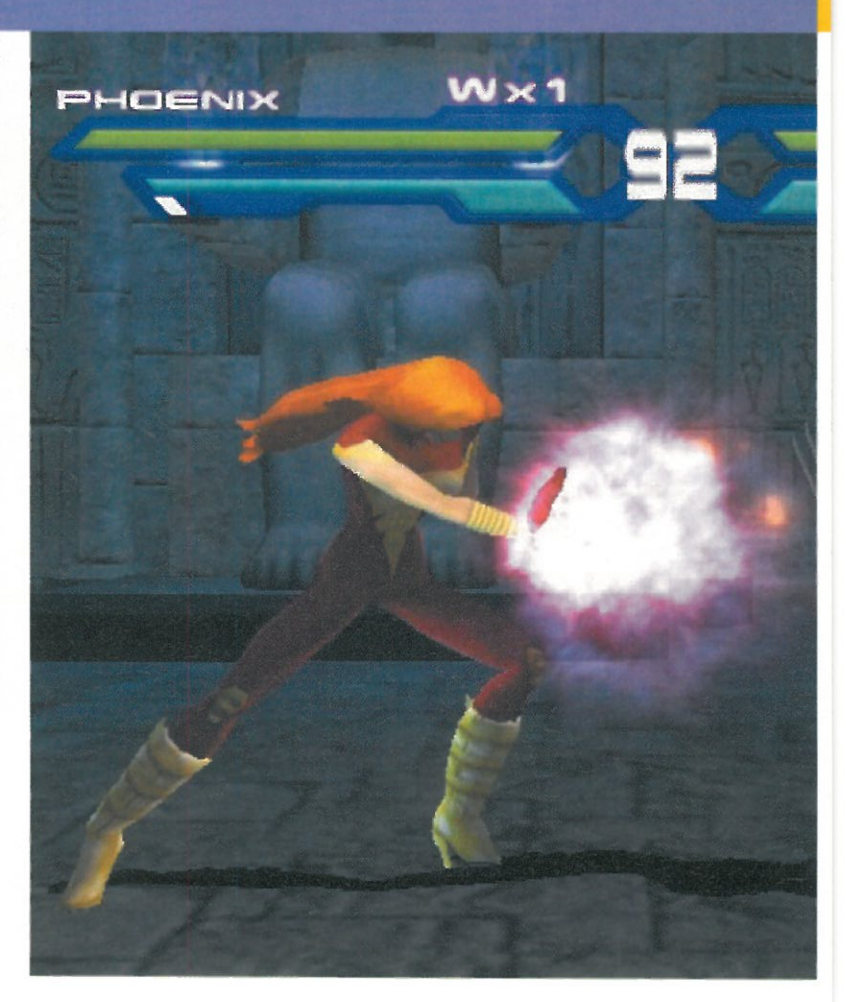
es.playstation.com

PlayStation 2

DETERMINACION TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO



LOS ENFRENTAMIENTOS entre los personajes más famosos de la Patrulla X van a estar llenos de efectos y golpes imposibles. ¡Son las ventajas de controlar a un superhéroe!



LAS CLAVES

1 **LOS SUPERPODERES** de todos los personajes van a estar calcados de los que aparecen en los cómics, como el rayo que sale de los ojos de cíclope.



2 **LOS ESCENARIOS** estarán realizados en 3D, y además tendrán un montón de elementos interactivos, como los techos que se destrozan.



3 **LOS GRÁFICOS** nos van a ofrecer efectos espectaculares, como los giros de la cámara.



- Diciembre
- Activision
- Lucha

X MEN: NEXT DIMENSION

Tanto tiempo juntos en los cómics ha hecho que aparezcan roces entre los X Men, ¡y han decidido resolverlos a bofetada limpia!

LOS MUTANTES MÁS FAMOSOS DE LA MARVEL ya se han "caneado" unas cuantas veces en nuestra consola, pero nunca habíamos tenido la ocasión de disfrutar de unos combates "uno contra uno" tan impactantes como los que nos esperan en «X Men Next Dimension», el estreno del grupo en PS2 y Xbox.

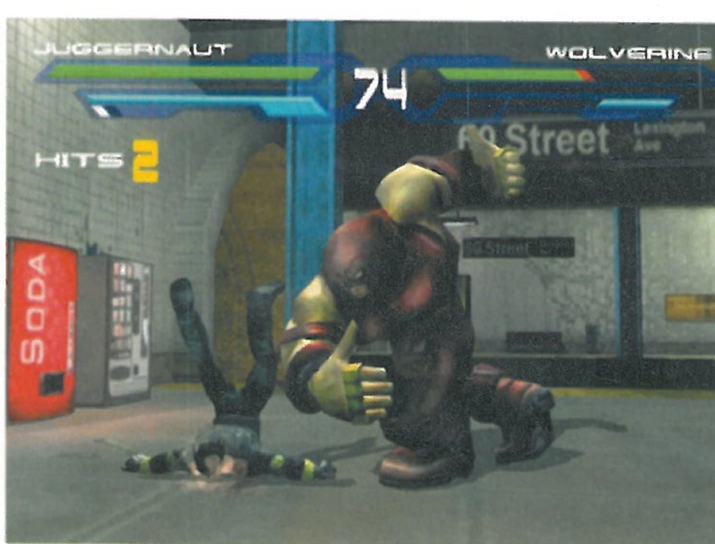
El principal atractivo del juego estará en controlar a Lobezno, Pícara, Gambito y así hasta 24 superhéroes, modelados en 3D y con sus superpoderes a tope, mientras se "reparten cera" en escenarios interactivos ambientados en las calles de Nueva York. Pero no penséis que este planteamiento se agotará en el sencillo modo arcade, porque también podremos sumergirnos en una historia que va a seguir el desarrollo de los cómics.

CUANDO PELEEMOS EN EL MODO HISTORIA no podremos escoger personaje desde el principio, sino que tendremos que ir cambiando de luchador según el resultado de cada combate. Además, al final de cada ronda disfrutaremos de unos espectaculares videos que nos irán desvelando el argumento. Por supuesto, también tendremos a nuestra disposición un modo de entrenamiento y varios torneos, que nos asegurarán "supercombates" para rato. Vamos, que a los fans del profesor Xavier y sus discípulos les esperan unas navidades de lo más movidito con las peleas de sus superhéroes preferidos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente no parece que vaya a ser la bomba, pero de todas maneras, a nosotros nos encanta poder pelear con los integrantes de la Patrulla X.





LOS ENEMIGOS tendrán un aspecto tan aterrador como el enorme Juggernaut. Por suerte, también los podremos controlar en los combates del modo arcade.

LOS MUTANTES DE LA PATRULLA X VAN A SER LOS GRANDES PROTAGONISTAS DE UN JUEGO DE LUCHA MUY FIEL A LOS CÓMICS



¡OJO AL DATO!

Debutaron hace 6 años.
X-MEN, VETERANOS DE LAS CONSOLAS

Este será el estreno de la Patrulla X en PS2 y Xbox, pero estos héroes llevan paseandose por las consolas desde el 98. Han tenido tres juegos en GB Color y 4 en PSone, de los cuales el mejor fue «Mutant Academy 2»



Habrá nuevos mutantes...
LA SEGUNDA PELÍCULA DE LA PATRULLA X SE ESTRENARÁ EN MAYO

Estará dirigida por Brian Singer (el de "Sospechosos Habituales" y "X Men"), y tendrá a los mismos protagonistas de la primera parte, aunque junto a ellos también aparecerán esta vez Coloso y Rondador Nocturno.







LOS VUELOS sólo van a estar al alcance de algunos superhéroes, como Tormenta, Magneto o Jean Grey.



LA SALA DE PELIGRO será un escenario "cambiante", ideal para entrenarnos antes del modo historia.



LOS TRAJES serán iguales que en el cómic, aunque también podremos cambiarlos por "ropa de calle".



LOS DRAGONES quieren reinar sobre la Tierra friendo a los humanos "vuelta y vuelta". En el juego podremos controlar a cualquiera de los dos bandos: "escupefuego" o "cazadragones".



LAS ARMAS de las que dispondremos serán variadas, y les harán mucha "pupa" a los dragones. Habrá desde metralletas hasta misiles de calor.



NUESTRO JEEP avanzará en compañía de otros humanos que nos prestarán ayuda.



LAS EXPLOSIONES inundarán todo el rato la pantalla, sin darnos apenas descanso.





LAS CLAVES

1 **LA VARIEDAD** estará servida, ya que vamos a poder controlar a los dragones o a los humanos.

2 **LA ACCIÓN** será la nota predominante del juego y habrá que estar todo el rato disparando sin parar. ¡Toma plomo lagartija!

Diciembre **Bam!** **Shooter**

EL IMPERIO DEL FUEGO

¿Creíais que todos los dragones eran tan majetes y tranquilos como Spyro? De eso nada. ¡Éstos nos quieren dejar sin casa!

BASADO EN LA PELÍCULA DEL MISMO NOMBRE, «El imperio del fuego», nos situará en el año 2022, cuando humanos y dragones mantienen una dura batalla por dominar la tierra.

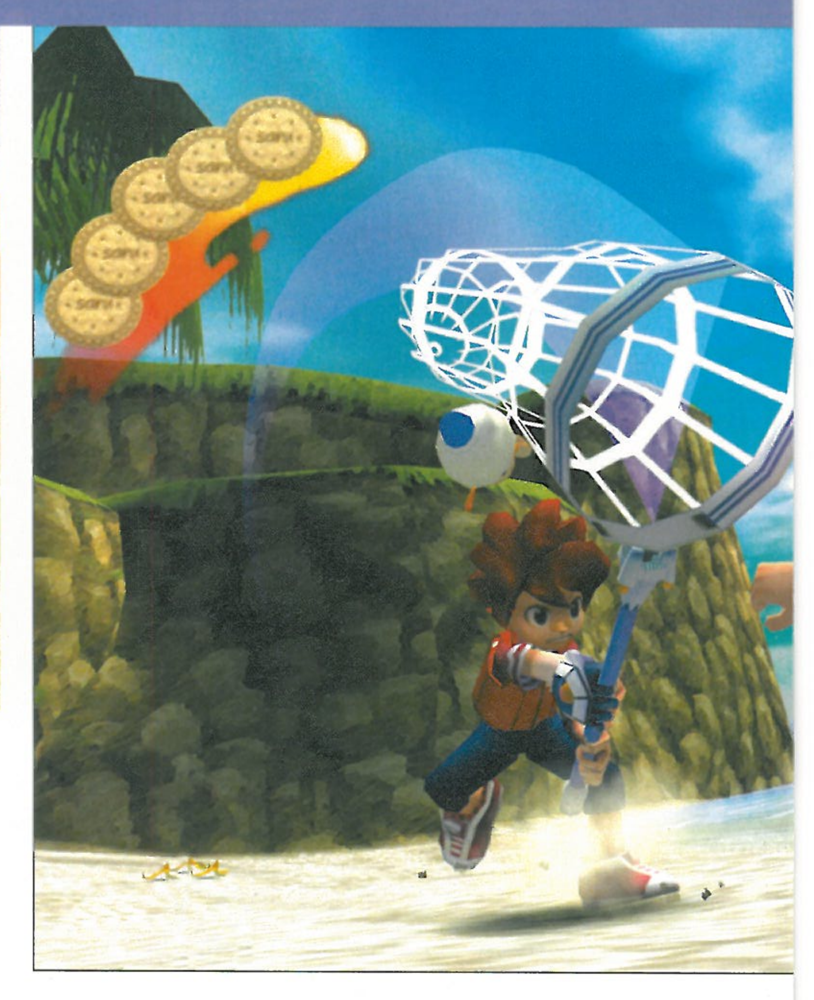
Esta terrible lucha la viviremos de lleno en el juego, ya que tendremos la posibilidad de defender a cualquiera de los dos bandos: si optamos por los humanos, manejaremos un jeep armado hasta el tubo de escape, y nuestro objetivo será eliminar a los lagartos a tiros, mientras que si elegimos al "equipo verde", llevaremos a un enorme dragón volador, y nuestra misión será arrasar con todo lo "arrasable".

➔ESTE PLANTEAMIENTO NOS DARÁ DOS TIPOS DE FASE dependiendo de con quién juguemos, ya que unas se desarrollarán en tierra (humanos) y otras serán aéreas (dragones), aunque lo que sí tendrán en común será un elevadísimo nivel de acción, que conseguirá que no tengamos un segundo de respiro. HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN
El planteamiento es original y el desarrollo tiene mucha acción, pero habrá que ver si se mejora el discreto apartado gráfico.



CAZAR MONOS va a ser nuestra labor en este juego, pero los primates serán muy escurridizos. Menos mal que Hikaru, el protagonista, es un tío con muchos recursos.



LAS CLAVES

1 LOS MONOS tendrán diferentes habilidades, y no permitirán que les atrapemos con facilidad. ¡Habrá que ser muy hábil!



2 LOS ARTILUGIOS que obtendremos según avancemos en el juego irán aumentando nuestras posibilidades de acción.



3 LOS MUNDOS van a estar ambientados en lugares de lo más variopinto. ¡Hasta habrá uno en España! ¡Olé ay!



- Enero
- Sony
- Plataformas

APE ESCAPE 2

Si os quedasteis con ganas de patear monos después de ver "El planeta de los simios", el mes que viene os vais a poner las botas.

UN EJÉRCITO DE MONOS CON MUY MALA LECHE y unos cascos que les vuelven de lo más listos pretende invadir la Tierra y convertir a los humanos en sus esclavos. Vaya tela, ¿eh? Vale, sabemos que, salvo el hecho de que a los invasores de turno les gustan los plátanos, no es una historia muy original que digamos, pero éste será, a grandes rasgos, el argumento de «Ape Escape 2», una secuela del juego que salió hace más de tres años en PSOne.

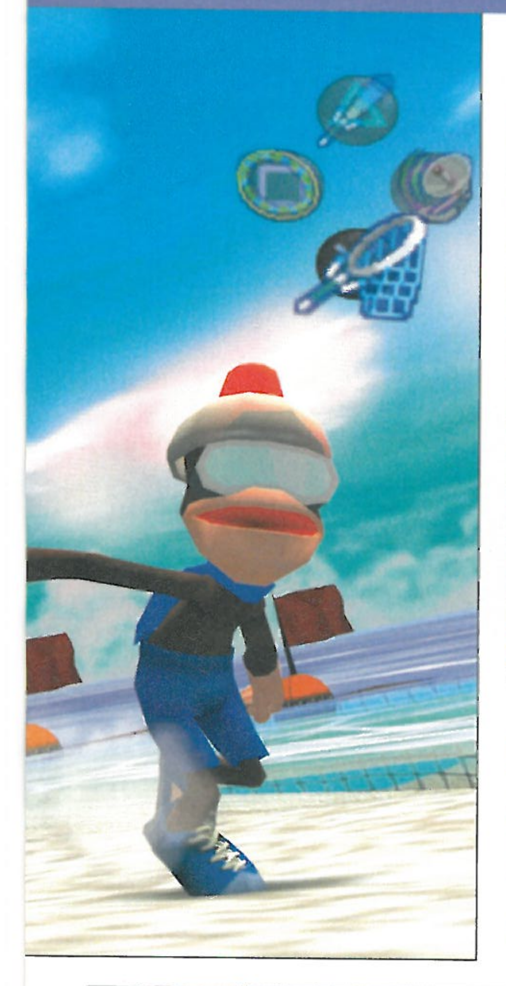
El encargado de solucionar este embrollo será Hikaru, un chaval algo corto de miras, pero con un montón de recursos y unas ganas locas de cazar monos, claro. Y es que, por si no lo sabíais, precisamente nuestro principal objetivo en el juego será recorrer unos mundos que estarán ambientados en lugares tan dispares como España (¡habrá toros sueltos y los monos irán vestidos de toreros! En fin...), mientras hacemos lo imposible por atrapar a un número determinado de primates en cada nivel.

PARA PODER DAR CAZA A ESTOS MACACOS, tendremos que usar una red similar a las que se utilizan para cazar mariposas, pero de la talla XXL. Además, cada uno de los monos tendrá unas características diferentes: unos serán muy rápidos, otros sabrán bucear... por lo que también deberemos echar mano de un montón de artilugios que iremos consiguiendo, como un radar o un tirachinas. Además, estos "gadgets" nos permitirán acceder a determinadas zonas de cada uno de los 20 niveles.

Si a todo lo dicho le sumamos unas buenas dosis de "plataformeo" y un apartado gráfico en plan dibujos animados bastante aparente, nos dará como resultado un cóctel muy apetecible que, cómo no, os serviremos en bandeja dentro de muy poco. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En nuestra primera toma de contacto, «Ape Escape 2» nos ha parecido muy divertido, pero todavía queda comprobar si no es demasiado repetitivo en su desarrollo y quizá algo facilón.





ESTA PEDAZO DE RED será nuestro objeto más preciado en la aventura. Cuando aprendamos a utilizarla con soltura, no habrá ni un macaco que se nos resista.

EN «APE ESCAPE 2» VA A HABER GRANDES DOSIS DE PLATAFORMAS Y, SOBRE TODO, MUCHOS MONOS QUE DEBEREMOS CAZAR



¡OJO AL DATO!

Todo un veterano...
LA PRIMERA PARTE DE «APE SCAPE» SALIÓ PARA PSONE EN EL AÑO 1999.
Este juego, que recibió muy buenas críticas en la mayoría de publicaciones del mundo, estaba protagonizado por un chaval llamado Spike, y su desarrollo era muy similar al de esta segunda parte. Estos monos...

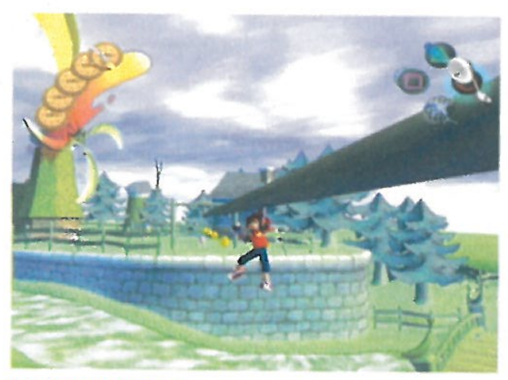


Ape Scape

¡También en el cine!
EN JAPÓN SE ESTÁ PREPARANDO UNA PELI BASADA EN EL JUEGO.
«Ape Scape», al que en Japón se le conoce como "Sarugetchu", es un juego muy popular en aquellas tierras, hasta el punto de que en breve se estrenará una película de dibujos animados ambientada en los juegos. ¡Mola!







LAS HABILIDADES de las que hará gala Hikaru le van a permitir descolgarse, trepar y hasta bucear.



LOS SALTOS serán muy abundantes y nos complicarán la vida a menudo. ¡Uy, como se quede corto en éste!



TRAMPAS COMO ÉSTA nos obligarán a pararnos en seco y buscar el mejor momento para pasar. ¡Ahora!



LOS PARTIDOS sólo duran un minuto y medio, pero son muy intensos. Si empatamos, hay tiros de penaltis.



EL REY DEL FÚTBOL SE WINNING

Los japoneses han cogido el gusto por el buen fútbol después del Mundial, pero como su liga es muy floja, la única opción que tienen para disfrutar de partidazos es acercarse a un salón recreativo y jugar con esta nueva maquina de Konami.

ASÍ ES
El mueble tiene un diseño bien sencillito, ya que sólo cuenta con 4 botones y un mando de 8 direcciones. También se pueden jugar partidos multijugador conectándolo con otra máquina igual a través de un cable link.

LO QUE DEBES SABER

- TIPO DE JUEGO: **Deportivo**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- LANZAMIENTO: FECHA: **Enero de 2003** LUGAR: **Japón**
- NÚMERO DE JUGADORES: **1 ó 2**
- PRECIO DE LA PARTIDA: **100 yens (0,80 euros)**
- CONVERSIÓN: **PlayStation 2**



LA TARJETA DE MEMORIA
Para poder seguir una liga master, hace falta guardar los datos en una tarjeta que se introduce en esta ranura.



LOS EQUIPOS son selecciones nacionales y los mejores clubes japoneses y europeos.



LOS GRÁFICOS sobresalen por su parecido con algunos jugadores y por las geniales animaciones.

PASA A LAS RECREATIVAS
ELEVEN ARCADE

EL FÚTBOL TAMBIÉN DESPIERTA PASIONES EN JAPÓN, así que no es de extrañar que en Konami hayan decidido adaptar para recreativa el popular simulador «Winning Eleven», conocido aquí como «Pro Evolution Soccer».

Gracias a una placa compatible con PS2, las diferencias entre la máquina y el juego de consola son casi inapreciables: se trata de un simulador en toda regla, un poco "duro" para los principiantes, pero tremendamente divertido para los amantes del deporte rey. Podemos jugar con 56 selecciones nacionales y con una recopilación de 40 clubes japoneses y europeos, pero como la licencia no es completa, en la máquina aparecen algunos jugadores con el nombre cambiado. De todas maneras, esto no influye sobre el genial sistema de control, que con cuatro botones nos permite hacer todo tipo de jugadas para ponerlas en práctica en partidos amistosos, un torneo o una liga master que seguimos sin problemas guardando los progresos en una Memory Card.



EL CONTROL es tan bueno como en los juegos de consola, y nos permite trenzar cualquier jugada que imaginemos.

CONCURSO

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y SÉ EL PRIMERO EN DISFRUTAR DEL MEJOR JUEGO DE ESPIONAJE DEL MOMENTO!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc135cell**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Diciembre de 2002.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

¿Todavía no sabes lo que ofrecerá Splinter Cell?

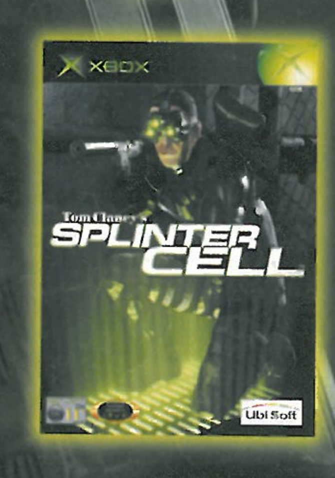
- Una apasionante aventura de acción y espionaje
- Una demostración gráfica y sonora sin precedentes
- Un argumento elaborado y muy emocionante

¡No te pierdas el análisis de HC del mes que viene!

SORTEAMOS:

20 Polos de Splinter Cell

30 juegos para Xbox




CHRYSLER

¡JUEGAZOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!



LOS 10 BOMBAZOS DE 2003

Aunque todavía quedan muchos juegos por llegar de aquí al final de año, nosotros hemos querido echarle un vistazo a lo que nos espera en el 2003. Hay de todo: rol, acción, aventura, terror... ¡y la calidad es alucinante! A continuación, os adelantamos los diez títulos más prometedores para todas las consolas.

ÉSTOS SON LOS 10 FANTÁSTICOS:

- **Legend of Zelda** (GameCube)
- **Final Fantasy X 2** (PlayStation 2)
- **Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad** (PlayStation 2)
- **Resident Evil Zero** (GameCube)
- **Metal Gear Substance** (PS2, Xbox)
- **Fable** (Xbox)
- **Final Fantasy Chronicle** (GameCube)
- **Halo 2** (Xbox)
- **Chaos Legion** (PlayStation 2)
- **Resident Evil Online** (PlayStation 2)

1



ZELDA
Link se quita años para traernos su mejor aventura

- Compañía: Nintendo
- Género: Juego de rol
- Consola: GameCube
- Lanzamiento: Julio

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? No canta, no baila, y tampoco es un actor guaperas, pero sí un tipo capaz de tener pendientes de él a millones de fans. Os hablamos de Link, claro, que para afrontar la mayor aventura de su vida se va a permitir el lujo de adoptar un aspecto de chavalín recién salido de una serie de dibujos animados. No nos importa, nosotros confiamos en él y en el genio que le respalda, "su majestad" Miyamoto.

¿DE QUÉ VA? El juego comenzará cuando Link ve cómo un pajarraco gigante se lleva a su hermana por la cara, así que ya os podéis imaginar: nuestro héroe removerá Roma con Santiago para rescatarla. El viaje que emprenda se desarrollará siguiendo la misma mecánica que nos fascinó en «Ocarina of Time» (N64), con una combinación perfecta entre exploración, puzzles y batallas en tiempo real. Eso sí, su nuevo juego aprovechará el potencial de GC para esconder todo tipo de lujos técnicos (expresiones faciales, animaciones...) tras su aspecto infantil.



EL NUEVO LINK va a tener una pinta de dibujo animado que no veas, pero toda su aventura estará llena de lujos técnicos.





EL GANCHO → Es Zelda, es Link, es Miyamoto. Añadidle unos gráficos de dibujo animado y limpiaros la baba.

2



LA PROTAGONISTA indiscutible del juego será Yuna, que se ha puesto más sexy y también ha aprendido nuevas habilidades.

FINAL FANTASY X 2
Caray, Yuna, ahora sí que estás atractiva

- Compañía: Square
- Género: Juego de rol
- Consola: PlayStation 2
- Lanzamiento: Septiembre

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Vale, el nombrecito parece sacado de una quiniela, pero a nadie se le escapa su importancia: después de 10 capítulos completamente independientes, aquí llega la primera secuela directa de la saga de rol más rompedora. Además, Yuna ha buscado en su armario la ropa más provocativa que tenía, y la verdad, no seremos nosotros los que le digamos que se tape.

¿DE QUÉ VA? Aunque Square aún no ha dado muchos detalles sobre la historia, lo que está claro es que «FFX2» girará en torno a Yuna, e incluirá varios cambios en la jugabilidad. A la protagonista la acompañarán otros 2 personajes femeninos, y podrá realizar nuevos movimientos propios de un juego de acción: saltar, escalar... ¡Y habrá también un nuevo sistema de lucha!





EL GANCHO → La magia tradicional de «Final Fantasy» con el toque picante del modelito que se ha puesto Yuna.



3 TOMB RAIDER

Lara vuelve a la carga ¡y por primera vez no estará sola!

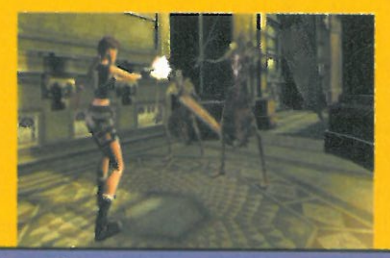
- **Compañía:** Eidos
- **Género:** Aventura de acción
- **Consola:** PlayStation 2
- **Lanzamiento:** 15 de febrero

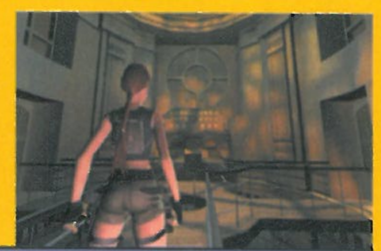
¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Tras levantar las... ejem, pasiones de todo el mundo con sus cinco aventuras anteriores, Lara Croft, la arqueóloga más sexy de las consolas, por fin se va a estrenar en la nueva generación. Su nuevo juego lleva ya cerca de un año de desarrollo, y ha sufrido un retraso de última hora para que todo quede "niquelado" en su regreso: la nueva imagen de Lara, con más polígonos, un desarrollo que mezclará las plataformas con la investigación y la infiltración, y hasta un segundo personaje llamado Kurtis. ¡Nos morimos de celos!

¿DE QUÉ VA? «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» comenzará con Lara huyendo de la policía tras ser acusada de un asesinato que no ha cometido. Será la excusa ideal para pirarnos con ella de viaje por ciudades como París o Praga, mientras investigamos quién le ha tendido esta trampa. Y claro, contaremos con todas sus habilidades: saltos, disparos, buceo, conducción de vehículos... y algunos movimientos nuevos que aprenderemos a medida que avancemos en la aventura.



LARA CROFT tendrá que enfrentarse con los miembros de una organización secreta, e incluso luchará con seres de ultratumba.





EL GANCHO → La señorita Croft estrenará "look", más atractivo que nunca, y nos presentará a su nuevo compañero.

4 RESIDENT EVIL ZERO

La saga más terrorífica nos descubre sus orígenes

- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Aventura de terror
- **Consola:** GameCube
- **Lanzamiento:** Mayo



REBECCA no será la única protagonista, sino que podremos alternar el control con el de Billy, un segundo personaje.



¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? «Resident Evil» es una de las sagas más importantes de la historia de las consolas. Las 4 entregas que han salido anteriormente dan tanto miedo, que más de uno se ensucia los pantalones con sólo oír su nombre. Esta nueva entrega se desarrollará antes que todas las demás, así que por fin sabremos qué demonios ocurrió para que los zombis saliesen a pasear fuera de sus tumbas. Además, «Resident Evil Zero» será el primer juego de la saga creado exclusivamente para la nueva consola de Nintendo.

¿DE QUÉ VA? El planteamiento de inicio ya lo conocéis: muertos vivientes, un enorme pestazo a carne podrida, investigación de cada rincón de los escenarios, puzzles a mansalva... La gran novedad será que esta vez tomaremos el control de dos personajes, Rebecca Chambers y Billy Coen, y podremos alternar entre uno y otro en cualquier momento de la partida, lo que nos abrirá un montón de posibilidades: resolverán puzzles en equipo, se protegerán el uno al otro, intercambiarán objetos... Vamos, una pareja ideal.





EL GANCHO → Tener agallas suficientes para investigar el origen de la saga alternando el control de dos personajes.



5

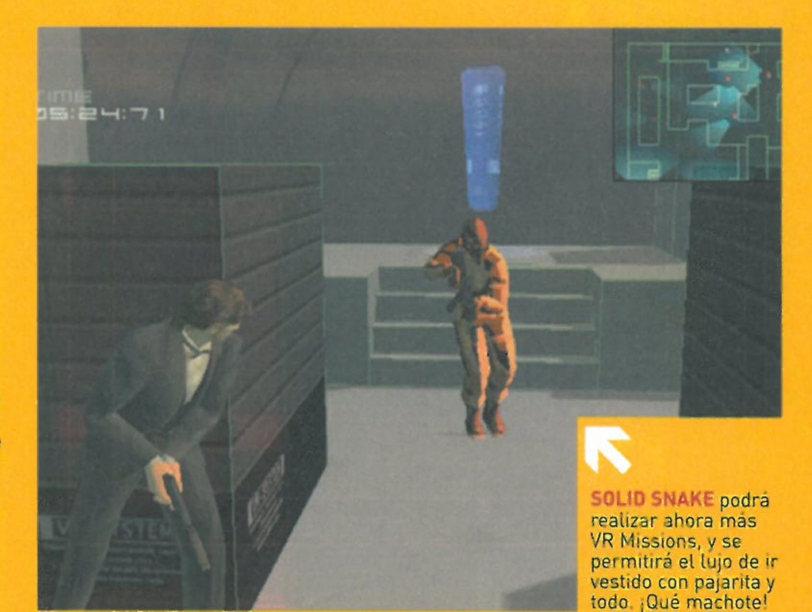
METAL GEAR SUBSTANCE

Snake se pone guapo para su nueva misión

- **Compañía:** Konami
- **Género:** Aventura de acción
- **Consola:** PS2 y Xbox
- **Lanzamiento:** Marzo

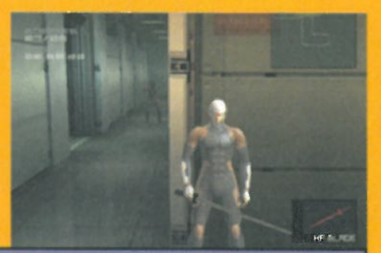
¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Hablamos de Solid Snake, un tipo que revolucionó las aventuras con el primer «Metal Gear Solid» de PlayStation. Su segunda parte, que salió ya en PS2, es para muchos el mejor juego de la historia, y mola tanto que nos dejó a todos con ganas de marcha. Por eso Hideo Kojima, el "padre de la criatura", se ha sacado de la manga esta reedición de lujo, que va a llenar nuestras ganas de más «Metal Gear».

¿DE QUÉ VA? Un agente secreto especial se infiltra en dos lugares tomados por un grupo de terroristas, que han robado un arma nuclear y amenazan con usarla. La única solución es poner en práctica las técnicas de infiltración que aprendimos en la academia de espías para poder neutralizar el arma antes de que estos malandrines puedan activarla. Esta reedición incluirá intacto el mismo juego que salió en PS2, 200 misiones de entrenamiento nuevas, modos extra, otros personajes, nuevos trajes... y todavía más sorpresas que aún no os vamos a desvelar.



SOLID SNAKE podrá realizar ahora más VR Missions, y se permitirá el lujo de ir vestido con pajarita y todo. ¡Qué machote!





EL GANCHO → Flipe asegurado: si jugasteis al original de PS2, por los extras; si tenéis una Xbox, por todo el juego.

6



LAS DECISIONES que tomemos durante el juego irán modelando a nuestro personaje. ¿Queréis que tenga buen rollo o sea un...?

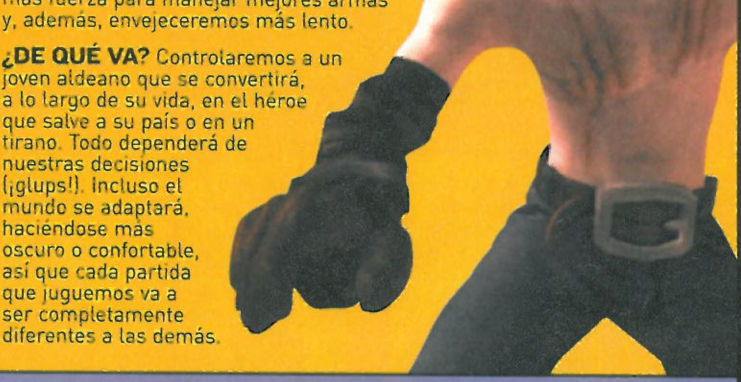
FABLE

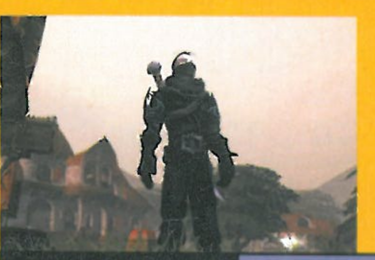
El juego que dura toda una vida

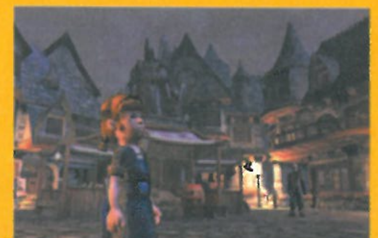
- **Compañía:** Microsoft
- **Género:** Juego de rol
- **Consola:** Xbox
- **Lanzamiento:** Noviembre

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Peter Moulyneaux, el genio creador de joyas como «Black & White» o «Populous», lleva varios años empeñado en crear el juego de rol más ambicioso. Dispone de la potencia de Xbox (el disco duro le va a venir de perlas) y de kilos de talento para lograrlo, pero ¿qué se ha sacado esta vez de la manga? «Fable» (antes llamado «Project Ego») nos permitirá crear un personaje y ver cómo cambia según resuelve situaciones en un mundo "vivo". Por ejemplo, dependiendo del ejercicio que hagamos, tendremos más fuerza para manejar mejores armas y, además, envejeceremos más lento.

¿DE QUÉ VA? Controlaremos a un joven aldeano que se convertirá, a lo largo de su vida, en el héroe que salve a su país o en un tirano. Todo dependerá de nuestras decisiones (¡glups!). Incluso el mundo se adaptará, haciéndose más oscuro o confortable, así que cada partida que juguemos va a ser completamente diferentes a las demás.







EL GANCHO → Vamos a poder controlar al primer personaje que viene con la etiqueta "hágalo usted mismo".

7 FINAL FANTASY CHRONICLE

La vuelta de una leyenda a la casa que le vio nacer

- **Compañía:** Square
- **Género:** Juego de rol
- **Consola:** GameCube
- **Lanzamiento:** Septiembre

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Tras más de 5 años siéndole fiel a Sony y aguantando las proposiciones "deshonestas" del resto de jugones, Square dio una gran sorpresa cuando anunció que el primer juego de Game Designer's Studio, su nuevo grupo desarrollador, sería «Final Fantasy Chronicle»... ¡para GameCube! Y es que, aunque esta saga de juegos de rol se ha convertido en uno de los buques insignia de PS y PS2, los usuarios de Nintendo no olvidan que sus 6 primeras entregas aparecieron en NES y Super Nintendo. ¿No se os saltan las lágrimas?

¿DE QUÉ VA? De momento, ni Square ni Nintendo han dicho ni "mú" acerca del argumento, pero sí podemos adelantaros algunos datos ricos-ricos. Los personajes perderán el estilo adulto de «FFX» y volverán a ser "cabezones", y el juego tendrá una ambientación de estilo medieval, algo del estilo de «FFIX», pero con una calidad gráfica muy superior. Además, habrá combates en tiempo real. ¿Y que permanecerá, aparte del nombre? Bueno, deberemos hablar con cientos de personajes, aprender habilidades, usar invocaciones...



LOS PERSONAJES lucirán un aspecto más infantil que en las últimas entregas de la saga, y habrá peleas en tiempo real.





EL GANCHO → La saga de rol más importante de la historia recapacita y vuelve a casa de "mamá" Nintendo.

8 HALO 2

El Jefe Maestro aún no ha acabado su caza



EL JEFE MAESTRO volverá a recibir la ayuda de la armadura inteligente de la primera parte, pero con una mejor IA.

- **Compañía:** Microsoft
- **Género:** Shoot'em up subjetivo
- **Consola:** Xbox
- **Lanzamiento:** Noviembre

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? El lanzamiento de Xbox no hubiera sido lo mismo sin la "tralla" que metió el Jefe Maestro, protagonista de uno de los shoot'em up subjetivos más impresionantes que hemos probado. «Halo» tenía gráficos alucinantes y una jugabilidad tremenda (¿dónde estudiarían esos enemigos para ser tan listos?). Esta segunda parte retomará el argumento de la primera, pero nos "amenaza" con mejorar su calidad visual usando diferentes innovaciones técnicas.

¿DE QUÉ VA? ¡Pobre Jefe Maestro! Tras enfrentarse en su primer juego a un grupo de alienígenas hostiles en un planeta lejano, este soldado de élite futurista regresa a casita sólo para descubrir que los aliens se han reagrupado, han aumentado su ejército, y encima pretenden vengarse atacando la Tierra directamente. Para acabar con ellos, utilizaremos un vasto arsenal por medio de una vista en primera persona, con fases estratégicas y otras en las que tendremos que pilotar un jeep y un quad para avanzar.



EL GANCHO → Cantidades ingentes de acción, con la potencia técnica de Xbox exprimida hasta la última gota.

9



CHAOS LEGION

La batalla del fin del mundo

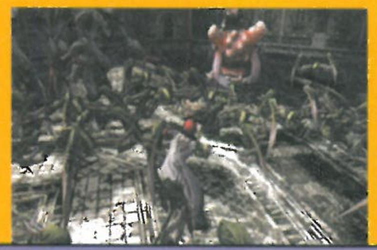
- Compañía: Capcom
- Género: Juego de rol
- Consola: PlayStation 2
- Lanzamiento: Mayo

¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Fue una de las sorpresas más grandes en el pasado Tokyo Game Show, y ya se ha convertido en el centro de todos los comentarios en Internet. ¿Su receta? Un poco de los juegos de combates medievales al estilo «Dinasty Warriors», otra pizca de gráficos parecidos a «Devil May Cry», y un argumento "a la japonesa", que nos invitará a salvar el mundo de una invasión de criaturas sobrenaturales con muy malas pulgas.

¿DE QUÉ VA? Ambientado en uno de los cómics de más éxito en Japón, «Chaos Legion» nos pondrá en la piel de Sieg Wharheit, un caballero miembro de la orden del sello negro que no pasa por su mejor momento: debe derrotar a los monstruos que se extienden por el mundo. Junto a él también podremos controlar a Victor Delacroix, un renegado de una orden religiosa con el que Sieg se lleva a matar (más o menos igual que Squall y Seipher en «Final Fantasy VIII»), aunque debe cumplir la misma misión. Pero a lo largo de la aventura su postura irá cambiando cuando descubran que se enfrentan a una fuerza capaz de mandar a tomar viento su mundo medieval.



LOS COMBATES a espada contra cientos de enemigos van a ser las partes más emocionantes de este juego de rol.

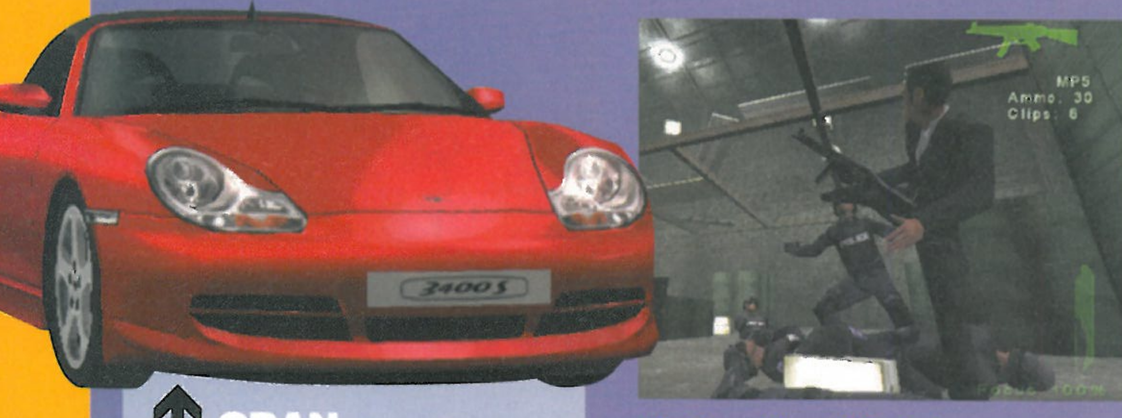




EL GANCHO → Unos gráficos que quitan el hipo y dos "rivales pero sin embargo amigos" a elegir.

¡LA LISTA PODRÍA SER MÁS LARGA!

OTROS JUEGOS CANDIDATOS AL ÉXITO



GRAN TURISMO 4

El desarrollo para PS2 de la secuela del juego de coches más realista de la historia está ya, según se comenta, al 50%. Todavía no es seguro si nos dejará correr online, pero sí tendrá lluvia y carreras nocturnas. Está previsto que salga en diciembre.

Enter the Matrix

Saldrá para PS2, GC y Xbox, y la acción se desarrollará justo antes de lo que vimos en la primera película. Con un control muy sencillo, nos dejará hacer todas las acciones que se marcaba Keanu Reeves, incluido el famoso "tiempo bala", momento en el que nuestras habilidades se olvidarán de todas las leyes físicas. Su salida, en primavera.



Metroid Prime

Otro de los shoot'em up más esperados, en este caso para GameCube, traerá de vuelta a las consolas a una de las heroínas míticas de los 16 bits, Samus Aran. Sus puntos fuertes serán las decenas de efectos gráficos, una jugabilidad apabullante, y el pique colosal que supondrá el superar todo tipo de puzzles y retos. En marzo lo tendremos a la venta.

10



RESIDENT EVIL ONLINE

¡Internet se llena de muertos vivientes!

- Compañía: Capcom
- Género: Aventura de terror
- Consola: PlayStation 2
- Lanzamiento: Noviembre

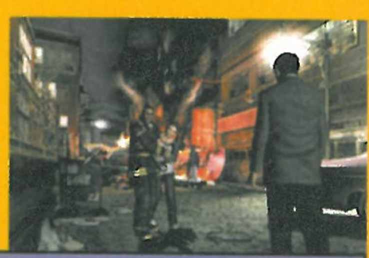
¿POR QUÉ TRIUNFARÁ? Es un nuevo capítulo de la saga de terror que más pega, y sólo el nombre le serviría para vender. Pero si además le añadimos la coletilla "online", una palabra mágica capaz de hacernos soñar con partidas en las que compartamos nuestro "cague" con gente de cualquier parte del mundo, la cosa nos suena a música celestial.

¿DE QUÉ VA? La acción transcurrirá en paralelo a la historia de «Resident Evil 1 y 2», pero pasará completamente de los miembros del equipo STARS y se centrará en los civiles que habitan en Raccoon City. Habrá 8 personajes a elegir, 5 hombres y 3 mujeres, aunque en realidad sólo podrán participar 4 a la vez. Cada uno va a tener sus propias habilidades, y durante la partida habrá ratos en que avanzaremos en solitario y otros en que iremos en grupo.



8 PERSONAJES van a estar disponibles para luchar contra los zombis a través de Internet, aunque sólo irán 4 a la vez.





EL GANCHO → Quedar en Internet con otros 3 valientes dispuestos a pasar miedo en las calles de Raccoon City.





Soul Calibur 2

Si pensabais que la perfección de la lucha ya había llegado con el primer «Soul Calibur», imaginad la calidad de su secuela, que saldrá en verano para PS2, Xbox y GC. Conoceremos a 3 nuevos personajes, Cassandra, Tarimu y Hon Yun Sun, y nos deleitaremos de nuevo con su genial sistema de control, que esta vez nos dejará hacer muchos más movimientos.

StarCraft: Ghost

También para las tres consolas de nueva generación va a llegar una secuela de esta saga de acción 3D que lleva años arrasando en PC. En esta ocasión, tomaremos el papel de una espía experta en infiltración que además tiene poderes psíquicos. Muchas armas y varios personajes aliados ayudarán a completar las misiones... en diciembre.



↑ PERFECT DARK

A mediados de año por fin podremos ver en acción a la nueva Joanna Dark, que se ha puesto sus galas más sexy para su debut en Xbox. No hay datos del juego, pero es seguro que mantendrá intactas las cualidades de su antecesor en N64.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

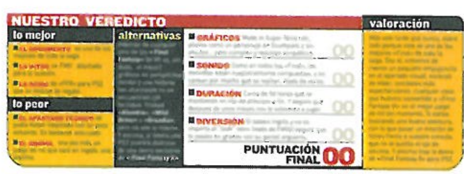
▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



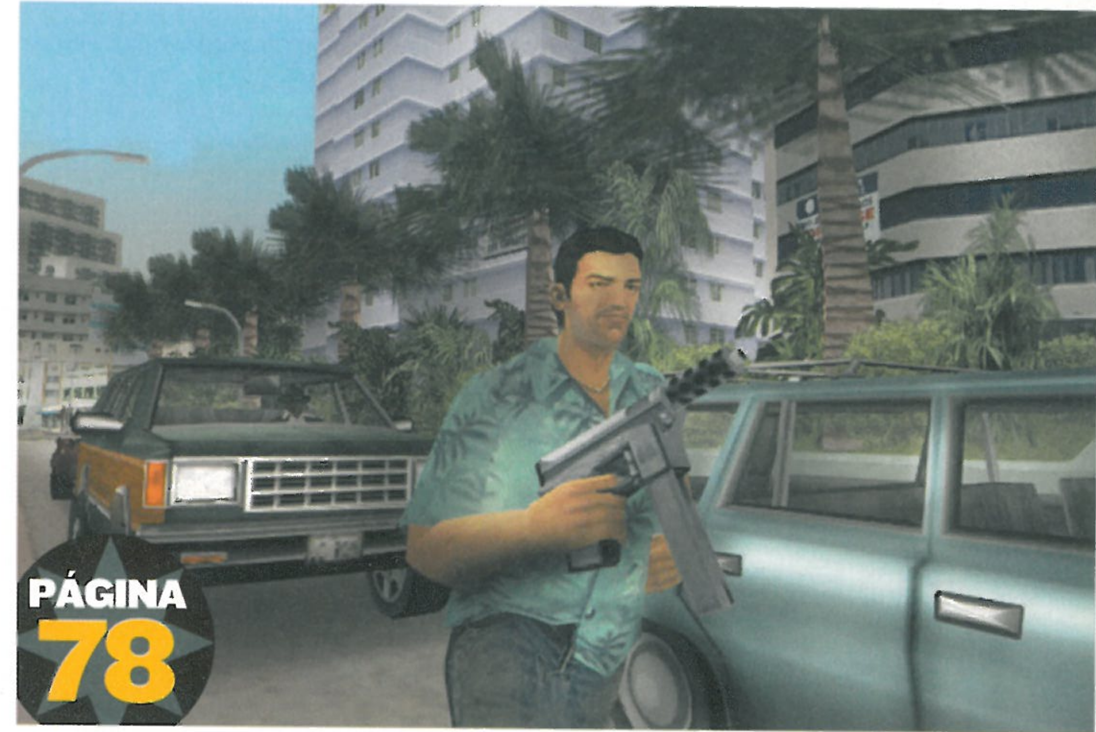
PÁGINA 82

«STARFOX ADVENTURES» Tras haber recorrido el universo con la aventura de Fox McCloud para GC, nos hemos currado el comentario más completo.



PÁGINA 96

«007 NIGHTFIRE» Nos hemos puesto el smoking para analizar a fondo la última misión del agente 007 para todas las consolas.



PÁGINA 78

«GTA VICE CITY» Con el frío que hace, ¿no os apetece venir con nosotros a Miami y, de paso, enteraros de todos los detalles que rodean al juego más cañero de la temporada en PS2? Pasad la página y veréis lo que os espera.

EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 64 € (10.649 ptas.) ■ +18 ■ Lanz.: Ya disponible

LA VIDA DE UN MAFIOSO pasa por los yates de lujo, las chicas y, sobre todo, las alocadas persecuciones por el centro de Miami. Aquí no existen las reglas, así que podemos hacer lo que nos dé la gana.

EL VICIO DE PORTARSE MAL

GTA VICE CITY



Si hacer todo tipo de gamberradas en clase resultaba divertido, hacerlo por toda una ciudad ya es la bomba. Y además, como en este juego la mafia es virtual, ¡no nos jugamos el pellejo!

■ **MIAMI NO ES SÓLO UN DESTINO TURÍSTICO,** donde la playa está llena de "cachitas" y chicas en bikini. También fue uno de los paraísos mafiosos durante los años 80, así que no nos extraña que la secuela de «GTA 3», que apareció hace un año en PS2, nos lleve hasta allí para hacer todo tipo de fechorías a las órdenes de una banda de criminales. Nuestro personaje es Tom Vercetti, un matón de poca monta que acaba de salir del trullo, y tenemos que recuperar unos cuantos miles de dólares y un maletín lleno de mercancía que anda perdido por toda la ciudad.

En «Vice City» nos esperan un montón de tiroteos, persecuciones y hasta paseos en helicóptero al otro lado de la ley. Como veis, el desarrollo no ha cambiado mucho respecto a otras entregas de la saga: tenemos completa libertad para movernos, a pie o robando los vehículos que circulan por las calles, y así llegar a tiempo para liar alguna "gorda".



→**LA AMBIENTACIÓN ES UNO DE LOS PUNTOS FUERTES,** y no sólo por el enorme tamaño de la ciudad, que está completamente realizada en 3D, sino porque la ropa, los coches, que imitan modelos reales, e incluso los propios personajes parecen sacados de un capítulo de "Corrup-






LAS BANDAS DE "MACARRAS" dominan cada zona de la ciudad. A lo largo del juego tendremos que enfrentarnos a mafias de todas las nacionalidades, con las peculiaridades que vemos en las películas



LOS LUJOSOS EDIFICIOS están recreados... con todo lujo de detalles claro, y además podemos colarnos en su interior.



LOS COCHES que salen no son reales, pero sí nos recuerdan a modelos conocidos. ¡Al menos cuando están intactos!

SÓLO PARA MAYORES

Aunque está tratado con mucho sentido del humor, «GTA Vice City» incluye algunas situaciones que no son para todos los públicos.



LAS CHICAS "DE ALTERNE" trabajan en ciertas zonas de la ciudad, se contonean y "sueltan" expresiones de mal gusto.



LA SIERRA MECÁNICA es un arma típicamente "mafiosa", pero cada vez que la usamos se llena la pantalla de salpicaduras.

2



3



UN HAMPÓN MOTORIZADO

Podemos cumplir los "encarguitos" controlando tres tipos de vehículos:

1. **COCHES,** motos, camiones y autobuses nos sirven para recorrer las calles.
2. **LANCHAS** planeadoras y yates son ideales para pasear por la playa y los canales.
3. **HELICÓPTEROS** o hidroaviones introducen en la saga la posibilidad de recorrer la ciudad de Miami a vista de pájaro.

ción en Miami". Además, también podemos escuchar una banda sonora de auténtico lujo, con los temas más rompedores de los 80 (cuando éramos jóvenes...). Y claro, las misiones que debemos cumplir están a la altura de este planteamiento. Por ejemplo, debemos provocar una pelea entre los miembros del "sindicato", dar vueltas con un coche para evitar que estalle una bomba (igual que en la peli "Speed"), o demoler un edificio manejando un helicóptero por radiocontrol.

→TODO ESTO RESULTA ENORMEMENTE DIVERTIDO, ya que los diálogos rebosan sentido del humor, aunque son un poco fuertes, y además la poli nos persigue sin descanso. Y ahí está la gran virtud del juego, ya que no hace falta cumplir misiones para pasarlo bomba, sino que basta con salir a dar una vuelta y ▸▸

CHICAS →

LAS BELLEZAS que nos vamos a cruzar paseando por toda la ciudad de Miami son tan guapas como peligrosas. Deberemos tener mucho cuidado de no meter la pata con la hija de ningún mafioso rival si no queremos tener un buen lío.

MISIONES CRIMINALES

Además de ir de un lado a otro antes de que se nos acabe el tiempo límite, en «Vice City» tenemos que cumplir algunas misiones menos convencionales:



RESISTIR EL ASALTO de los franceses a nuestro yate armados con una metralleta.



DESTROZAR EL COCHE de los miembros de un jurado para que no emitan un veredicto.



DEMOLER TODO UN EDIFICIO manejando un helicóptero teledirigido lleno de explosivos.



PODEMOS ZURRARNOS con cualquier paseante que nos encontremos por la calle para quitarle armas o dinero.



ROBAR LOS COCHES es tan sencillo como presionar un botón e "invitar" al conductor a que nos deje un hueco.



LOS CARRITOS DE GOLF corren que se las pelan, pero son poco estables. Ideales para pillar al objetivo por sorpresa.



EL CLIMA Y EL PASO DEL TIEMPO cambian en tiempo real. Además, los nuevos efectos incluyen gotas sobre la pantalla.

OTRAS FORMAS DE SACAR PASTA

EXISTEN UNAS MISIONES SECUNDARIAS que se activan cuando montamos en un taxi o en un coche de policía y presionamos el botón R3. En realidad, nuestro objetivo siempre consiste en llegar de un lado a otro de la ciudad en un tiempo límite, como en «Crazy Taxi», aunque disfrazados de policías, taxistas, y hasta de repartidores de pizza a lomos de un ciclomotor.



COCHES

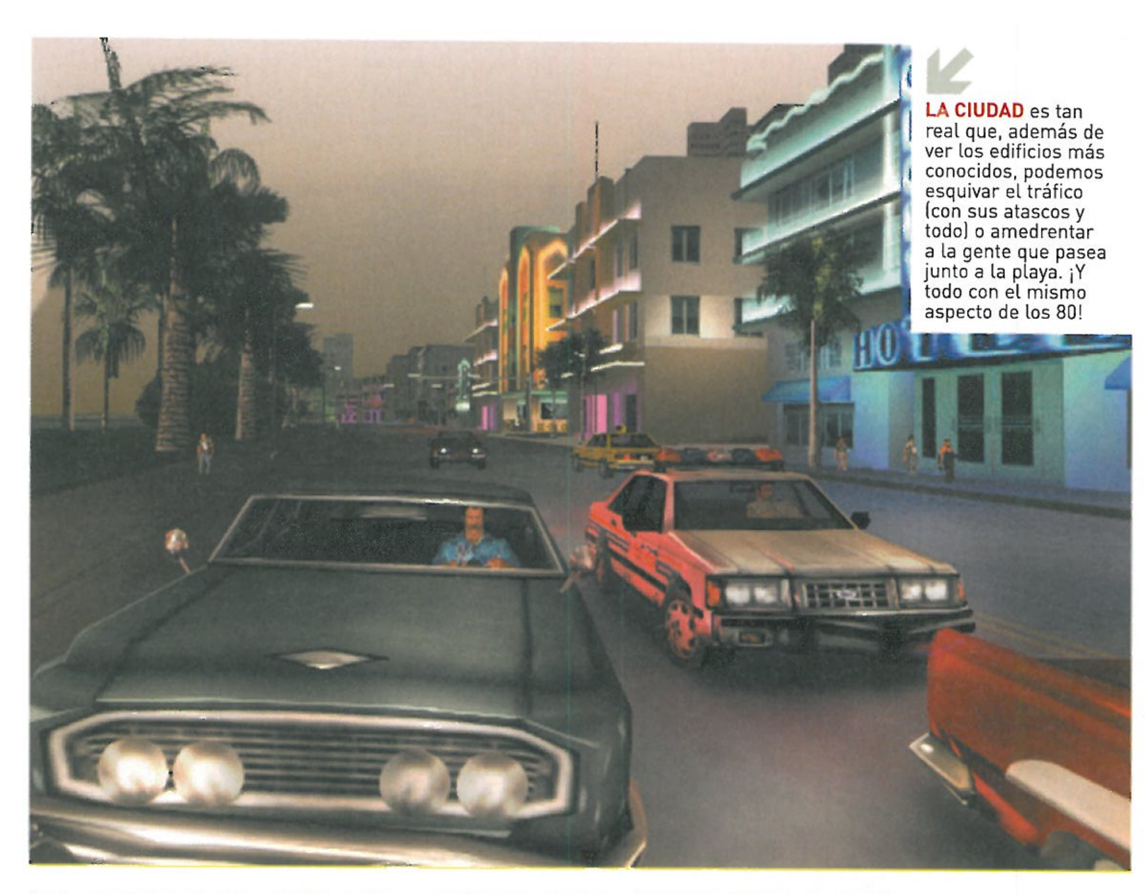
NO SON REALES, pero se van destrozando poco a poco, y además tienen características diferentes, como la potencia o la maniobrabilidad.

"montarla" entre los pobres peatones. Además, Tom es un tío capaz de montar en moto, cambiarse de ropa y colarse en el interior de unos cuantos edificios, que también podemos comprar para conseguir dinero extra.

LA REALIZACIÓN TÉCNICA NO HA CAMBIADO MUCHO respecto a las anteriores entregas. Los coches brillan y los efectos del clima, que cambia en tiempo real, están muy logrados, pero el horizonte muestra algo de "popping" (es decir, que los objetos aparecen en pantalla de repente), y además el juego tiene cierto aspecto borroso para suavizar el cambio del día a la noche.

Por otro lado, tanto la conducción de los vehículos, que se comportan de manera diferente, como el control de nuestro protagonista cuando caminamos, han mejorado (incluido el

sistema de puntería automática que tantos quebraderos de cabeza nos daba en el juego anterior). ¿Suficientemente innnovador? A nosotros nos parece que el desarrollo podía haber sido un poco más original, pero en cualquier caso, si no tenéis el anterior (casi idéntico) o ya os lo habéis "pulido", en el catálogo de PS2 existen pocas propuestas que sean tan enormemente divertidas y ofrezcan tantas posibilidades.



LA CIUDAD es tan real que, además de ver los edificios más conocidos, podemos esquivar el tráfico (con sus atascos y todo) o amedrentar a la gente que pasea junto a la playa. ¡Y todo con el mismo aspecto de los 80!

MIAMI ES EL ESCENARIO DE LAS CARRERAS Y TIROTEOS DE «VICE CITY»



LOS PROTAGONISTAS están doblados por actores de la talla de Ray Liotta ("Uno de los nuestros") o Harvey Keitel.



PODEMOS ROBAR cualquier vehículo que circule por la calle, incluso coches de bomberos, tanques o ambulancias.

NOVEDADES "DE VICIO"

Aunque el desarrollo de «GTA Vice City» pueda parecer idéntico al de la anterior entrega, se han incluido nuevas posibilidades que nos permiten disfrutar aún más de la ciudad. Además de poder sobrevolar los edificios en helicóptero o hidroavión, tenemos otras opciones que resultan la mar de interesantes:



DISFRAZARNOS de etiqueta, de golfista o de albañil para acceder a ciertos lugares.



MONTAR EN MOTO para repartir pizzas o incluso participar en un campeonato de motocross.



COMPRAR LOCALES, clubes y mansiones para sacarnos unos miles de dólares extra.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS NUEVAS ACCIONES** de Tommy, como por ejemplo montar en helicóptero o comprar edificios
- **LA AMBIENTACIÓN**, que nos permite descubrir cómo era la ciudad de Miami hace casi 20 años.

lo peor

- **QUE NO ESTÉ DOBLADO** al castellano, porque, la verdad, hay diálogos que son desternillantes.
- **EL APARTADO VISUAL** es un poco borroso y tiene "popping"

alternativas

La entrega anterior es muy parecida, aunque no tiene tantas posibilidades, y la ciudad es algo menor. Si os apetece jugar un desarrollo casi idéntico en un entorno mucho más realista, **«The Getaway»** es otra buena alternativa, pues resulta casi igual de entretenido. Hoy por hoy, «Vice City» es el mejor del género en cualquier consola.

GRÁFICOS La ciudad de Miami es enorme, y con muchos efectos, pero el juego se ralentiza y los objetos aparecen de repente. **87**

SONIDO La banda sonora es sobresaliente, aunque las voces, de actores tan famosos como Ray Liotta, no están dobladas a nuestro idioma. **89**

DURACIÓN Después de habéroslo pasado un par de veces, seguro que todavía os quedan ganas de jugar las misiones secundarias. **94**

DIVERSIÓN Además de las misiones, que son de lo más variado, salir a dar un paseo por la ciudad sólo para "hacer el burro" es la caña. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

Con «GTA 3» ya descubrimos lo divertido que puede ser hacer de mafioso por toda la ciudad (ojo, sólo para mayores de 18 "tacos"), pero si encima le añadimos un apartado visual mejorado, nuevos vehículos y armas, y un genial sentido del humor, el resultado es uno de los juegos más potentes del catálogo de PS2. Eso sí, puestos a pedir, a nosotros nos hubiera gustado que «GTA Vice City» incluyera alguna novedad más en el desarrollo, aunque sigue siendo un juego genial con el que no os cansaréis de jugar.

■ AVENTURA ■ RARE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 22 de noviembre

EL PLANETA DINOSAURIO corre un grave peligro, y con él toda la galaxia. Por eso entra en acción el equipo StarFox, liderado por el famoso Fox McCloud, que se encarga de las misiones más arriesgadas.

UN ZORRO ENTRE DINOS

STARFOX ADVENTURES



Para salvar todo un planeta, rescatar a una dama en apuros y darle su merecido a un dictador, no basta con ser un tipo duro; hace falta ser más listo que un zorro. O mejor, ¡ser un zorro aventurero!

■ **EL GENERAL SCALES, UN PÉRFIDO DICTADOR,** se ha propuesto destruir el Planeta Dinosaurio, y parece que está a punto de lograrlo, porque ha robado 4 piedras mágicas y ha provocado que algunas partes del planeta se separen. ¡Y encima ha encarcelado a un zorro hembra (íbamos a escribir "zorra", pero nos sonaba muy mal) que se proponía detenerle! Claro, esto es más de lo que Fox McCloud, nuestro héroe, puede soportar, así que aterriza en el prehistórico planeta para poner las cosas en orden.

Por supuesto, no todo es tan sencillo como parece, porque mientras lo recorremos tratando de recuperar las dichosas piedrecitas, también nos toca cumplir otras variadísimas tareas, como liberar a los espíritus del planeta, salvar a los hijos de una "dinosauria" y hasta fugarnos de una prisión. La gran duda es: ¿cómo vamos a hacer todo esto si nos hemos olvidado la pistola láser en los otros pantalones?

→ **EL SECRETO ESTÁ EN UN BASTÓN MÁGICO** que hallamos nada más aterrizar (¡vaya suerte la nuestra!), y que además de servir para liarnos a garrotazos con los secuaces de Scales, nos permite realizar un montón de magias que vamos consiguiendo poco a poco, desde congelar a







EL SISTEMA DE COMBATES es muy similar al de «Zelda»: podemos fijar a los enemigos, rodar por el suelo, utilizar ítems, lanzar magias... Y todo gracias a un control muy cómodo e intuitivo.



LA FÍSICA DEL AGUA es capaz de dejarnos con la boca abierta. Mirad cómo reflejan estas columnas de agua.



SI AYUDAMOS A LOS HABITANTES del planeta, recibimos nuevos objetos y habilidades. Eso sí, a veces es arriesgado.

SÓLO PARA LISTILLOS

Los puzzles son la mejor forma de cultivar la mente, así que aquí os mostramos cómo resolver algunos de los enigmas de este juego:



EL BASTÓN MÁGICO es muy útil para resolver aquellos que nos obligan a activar interruptores lanzando bolas de fuego.



RECOGER Y UTILIZAR OBJETOS es la forma de resolver otros tantos. En la pantalla aparece el símbolo del botón a presionar.





¡VAYA TRABAJO!

La gente del equipo StarFox trabaja como animales (y lo son). Fijaos en lo que tienen que hacer:

1. **SALVAR UN PLANETA** lleno de dinosaurios, liberar a unos espíritu y rescatar a una guapa zorrita.
2. **SOBREVIVIR A LOS COMBATES,** porque los seguidores de Scales no se andan con chiquitas y atacan en grupo.
3. **PILOTAR VEHÍCULOS,** especialmente la nave espacial Arwing, pues sin ella es imposible moverse de una zona a otra.

nuestros enemigos, a desencadenar pequeños terremotos.

Pero como un palo puede que no nos parezca suficiente, también contamos con la ayuda de un pequeño triceratops llamado Tricky. Este animal es parte importante de la aventura, ya que podemos darle órdenes y usar sus habilidades para acabar con los malos o resolver ciertos puzzles. Por ejemplo, es capaz de escarbar en la tierra para encontrar objetos ocultos, o quemar muros de madera con su aliento de fuego. Además, si nos quedamos atascados en alguno de esos puzzles, en cualquier momento podemos pedirle ayuda a nuestros amigos del cuartel general.

→LA APRECIABLE VARIEDAD DEL DESARROLLO se basa en gran medida en estos puzzles, pues son muy numerosos, y algunos nos hacen pensar bas-



McCLOUD →

EL HÉROE INDISCUTIBLE DE LA AVENTURA ES ESTE ZORRO, un tipo tan valiente que no le importa enfrentarse a un poderoso dictador armado con un palo. Vale, es un bastón mágico, pero aun así tiene mérito.

VARIEDAD EN LAS TAREAS

Con «StarFox Adventures» no cabe posibilidad alguna de aburrirse, porque a cada momento nos encontramos haciendo algo diferente. Aquí tenéis algunas de las muchas tareas a realizar:



ESTE CAÑÓN sirve para acabar con los malos, aunque debemos controlar la fuerza del disparo.



LAS CARRERAS DE MOTOS las ganamos llegando los primeros o eliminando a nuestros rivales.



ESTOS DINOS quieren impedir que mantengamos la raya roja en la zona verde usando el stick.



LAS MAGIAS son muy poderosas, sobre todo ésta, que congela a los malos y les deja con este aspecto tan chulo.



NO FALTAN MOMENTOS PLATAFORMEROS, y aunque los saltos son automáticos, hay que controlar fuerza y dirección.



HAY MOMENTOS DE MUCHA TENSIÓN, como cuando un dinosaurio gigante nos persigue por un estrecho pasillo.



PARA RECREAR EL PELO se usa una técnica llamada "Fur Shading". Mirad lo que se consigue en la cola (ejem) de Fox.

¡QUE BIEN TE VEO, FOX!

EL NIVEL TÉCNICO de este juego es muy, muy alto, y eso es algo que salta a la vista (y nunca mejor dicho) desde los primeros minutos de juego. Para muestra, un botón... o mejor dos: el primero es el el excelente modelado del agua y el detalle del personaje de la izquierda. El otro, las distorsiones provocadas por el calor de las llamas que salen en la pantalla derecha.



← TRICKY

NUESTRO INSEPARABLE COMPAÑERO DE FATIGAS es este pequeño y habilidoso triceratops. Tenemos que darle de comer y, a veces, hasta debemos jugar un rato con él.

tante, pero no depende únicamente de ellos, ya que toda la aventura está llena de divertidos minijuegos. Vamos, que tan pronto tenemos que pulsar un botón en el instante justo para repeler el ataque de unos dinos salvajes, como adivinar dónde se esconde un espíritu "trilero" o participar en carreras de motos futuristas. Y para que no haya ni rastro de aburrimiento, al desplazarnos de una zona a otra del planeta (os acordáis que estaban separadas, ¿verdad?) tenemos que pilotar el Arwing, la nave de Fox, completando unas clásicas fases de disparos espaciales.

→LOS GRÁFICOS SON TAN IMPRESIONANTES que no sabemos qué nos ha flipado más, si los enormes y detallados escenarios 3D por los que transcurre la aventura (¡y sin tiempos de carga!), el diseño de los personajes,



LOS ENEMIGOS FINALES tienen un tamaño aterrador, y para derrotarlos lo primero que hay que hacer es descubrir su punto débil. Eso sí, procurad jugar con "gallumbos" limpios, porque estos duelos se las traen.

LOS GRÁFICOS DE ESTE JUEGO SON DE LOS MEJORES VISTOS HASTA LA FECHA



SI SOBORNAMOS A CIERTOS MALOS nos dejarán pasar por su zona. Además, si les pegamos no protestarán. ¡Toma ya!



EN LA TIENDA PODEMOS COMPRAR UN ZOOM que nos permite admirar el diseño de los enemigos desde la lejanía.

a los que se les distingue cada pelo del cuerpo o la increíble suavidad de las animaciones. Suena bien, ¿verdad?, pues en pantalla se ve aún mejor, porque encima todo esto se completa con una serie de efectos alucinantes: iluminación en tiempo real, distorsiones provocadas por el calor y, sobre todo, un modelado del agua a la altura del que vimos en «Mario Sunshine». En definitiva, un juego imprescindible.

EL AMIGO DEL ZORRO

Si el mejor amigo del hombre es un perro, el del zorro es un... ¡triceratops! Aunque más que un amigo parece un esclavo, porque no paramos de darle órdenes. Eso sí, el tío lo hace encantado, porque como nosotros le salvamos la vida, le damos de comer y jugamos con él, nos lo agradece "prestándonos" todas sus habilidades.



CUANDO ESCUPE FUEGO es capaz de quemar muros de madera o encender hogueras.



PUEDE RECOGER OBJETOS por nosotros, lo que es muy útil si nosotros estamos "liadillos".



SI JUGAMOS A LA PELOTA con él más de 10 veces, cambia de color y mejora sus habilidades.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA VARIEDAD** del desarrollo, pues durante toda la aventura el juego no para de sorprendernos.

■ **LOS GRÁFICOS**, que rayan a un nivel casi (ojo, casi) comparable a los vistos en «Rogue Leader».

lo peor

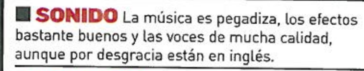
■ **QUE SEA FÁCIL**, pues con tanta ayuda, el juego puede resultar un poco sencillo para los más exigentes.

■ **LAS FASES EN NAVE**, que aunque son muy divertidas, no llegan a la altura de «Lylat Wars» para N64.

alternativas

El desarrollo de esta aventura recuerda al de **«Zelda: Ocarina of Time»** (N64), así que es lógico pensar que la alternativa más clara será el nuevo **«Zelda»** para GameCube. Pero como todavía nos toca esperar un poquitín, podemos ir haciendo tiempo con aventuras tan buenas y variadas como **«Resident Evil»**, **«Eternal Darkness»** o **«Luigi's Mansion»**.

■ **GRÁFICOS** Escenarios grandes y sin tiempos de carga, personajes detalladísimos, animaciones muy suaves y cantidad de efectos.	94
■ **SONIDO** La música es pegadiza, los efectos bastante buenos y las voces de mucha calidad, aunque por desgracia están en inglés.	82
■ **DURACIÓN** Unas 30 horas de juego son suficientes para entretenernos; tanto es así, que no nos importa que no haya ningún extra.	89
■ **DIVERSIÓN** La variedad de las misiones y el hecho de ir descubriendo nuevas magias y habilidades nos mantiene pegados al mando.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**



valoración

«StarFox Adventures» cuenta con uno de los apartados gráficos más impresionantes vistos hasta ahora, pero sin embargo no se queda en una "cara bonita". Por eso, cuando dejamos de "fliparnos" con los gráficos, nos damos cuenta de la variedad y la diversión de este juego, que no baja el ritmo durante toda la aventura y que no para de sorprendernos en todo momento con un nuevo minijuego, una magia distinta o un puzzle diferente. En definitiva, un título que nadie, nadie, debe dejar pasar.


CONCURSO
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!
STUNTMAN
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: hc135stuntman
SORTEAMOS:
10 camisetas de Stuntman
10 multitools de Stuntman

Conviértete en un auténtico especialista de cine y gana uno de los estupendos regalos que sorteamos con...



MÁS ALLÁ DE LA CONDUCCIÓN

25 porta cd's

25 miniradios digitales

50 juegos para PS2



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos despuésde la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Diciembre de 2002.







■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 11 de diciembre

CONDUCIR A TOPE por las calles de Londres mientras cumplimos las misiones que nos encarga un capo de la mafia es el atractivo punto de partida de esta aventura de aspecto totalmente realista.

LONDRES, CIUDAD SIN LEY

THE GETAWAY



Aunque parezca mentira, los peores ingleses no son los que se atiborran de cerveza en la playa de Benidorm, sino estos mafiosos, unos chulos capaces de robar coches y liarse a tiros en plena calle.

■ **LA MAFIA INGLESA NO SE ANDA CON TONTERÍAS.** ¿Que Mark Hammond, un antiguo matón, ya no quiere trabajar para ellos? Pues le "convencen" para que vuelva a las andadas cargándose a su esposa y secuestrando a su hijo. Pero esta vez Mark (o sea, nosotros) no está dispuesto a dejar que los malos se salgan con la suya, así que ha empezado a recorrer todo Londres cumpliendo "encarguitos" (como transportar fiambres o eliminar polis) mientras piensa en cómo recuperar a su chaval.

Este planteamiento se traduce en un desarrollo idéntico al de la saga «GTA», es decir, que tenemos una enorme ciudad en 3D a nuestra disposición para desplazarnos por ella con total libertad: podemos robar (y destrozar) cualquier coche, disparar a los inocentes y "colarnos" en más de 20 edificios. Aunque claro, lo fundamental es cumplir las 24 misiones del juego (las primeras 12 con Mark Hammond y las 12 siguientes con Frank Carter, el policía que le persigue) y así volver al lado "bueno" de la ley.

→ **TODA LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN LONDRES,** y la ciudad es perfectamente reconocible. Si habéis estado allí, seguro que os podéis orientar por los monumentos y tiendas que apa-





EL TRÁFICO es tan real, que cuando paramos en medio de la calle se forman atascos y la gente acude a ver qué pasa.



LOS MÁS DE 20 INTERIORES recrean lugares "típicos", como un restaurante, un museo o un local de strip-tease.



LA POLICÍA nos persigue sin descanso por toda la ciudad, aunque podemos "deshacernos" de su molesta compañía.

LOS JUGOSOS MODOS EXTRA

Además del modo historia, que es el principal, también podemos aprovechar la ciudad para divertirnos simplemente "haciendo el bruto", o participar en los entretenidos modos extra:



HACIENDO DE TAXISTA podemos llevar a los paseantes en el típico "cab" o en un coche normal.



DE PASEO POR LA CIUDAD, cuantas más trastadas hacemos, más polis nos pisan los talones.



COSA NOSTRA

Así es un día de trabajo para un matón de la mafia inglesa:

1. **SE AGENCIA UN COCHE,** a ser posible robado en plena calle, y cuanto más veloz sea, mejor.
2. **CONDUCE COMO LOCO** por toda la ciudad para cumplir su próximo "encarguito" cuanto antes.
3. **LE DA UN "TRATO ESPECIAL"** a quien haga falta. Armas no le faltan para ello, ya sean pistolas, escopetas o incluso sus propias manos.

recen, todos realizados con un nivel de detalle increíble. Y claro, el realismo también está presente en los más de 50 coches disponibles, desde el Rover 75 hasta el típico autobús de dos pisos. El caso es que la sensación de jugar en la ciudad es total, ya que vemos mucha gente por las calles, el tráfico transcurre como en la vida real, y además la policía siempre está ojo avizor por si nos saltamos un semáforo. Claro, con tanta vigilancia, las persecuciones a toda pastilla están aseguradas. ¡Y son tan emocionantes que casi nos hacen sudar!

→UNA VEZ QUE NOS BAJAMOS DEL COCHE, podemos realizar un montón de habilidades, casi todas enfocadas al combate, como parapetarnos en las paredes, rodar por el suelo o disparar a dos manos. Pero tantas posibilidades tienen su explicación, ▸▸



MARK →

ESTE MATÓN está obligado a cumplir los encargos de la mafia para evitar que hagan daño a su hijo, al que tienen secuestrado. Pero a la primera ocasión, tratará de vengarse de los raptores.

CIUDADANO DE A PIE

La mayor parte del juego se desarrolla al volante de los coches, pero nuestro personaje también tiene tiempo para actuar a pie:



SE LÍA A TIROS con la policía manejando armas de todo tipo, con apunte automático o manual.



PUEDE OCULTARSE para pasar desapercibido, y también disfrazarse con un uniforme.



DEBE COLABORAR con otros personajes, a los que tiene que proteger en algunas fases.





TAN REAL COMO UNA PELÍCULA

▲ **LAS CALLES DE LA CIUDAD,** los coches y las animaciones de los protagonistas han sido capturadas directamente de vídeos reales.

◄ **EL COMPORTAMIENTO** de los personajes secundarios es muy inteligente. Se lamentan cuando les quitamos el coche, huyen cada vez que iniciamos un tiroteo y hacen comentarios en castellano (¡y eso que son ingleses!).



LA "CITY" DE LONDRES es el escenario en el que transcurre toda la acción, y hay zonas perfectamente reconocibles, como el barrio chino junto al Soho (Izq.) la calle Picadilly (Centro) y hasta la conocida plaza de Trafalgar Square (Derecha).

«THE GETAWAY» NOS ENGANCHA CON UNAS ALUCINANTES PERSECUCIONES POR UNA CIUDAD CASI REAL



LEXUS

ÉSTE ES UNO DE LOS 50 COCHES REALES que salen en el juego. Para poder conducirlos, basta con parar alguno en la calle y echar a su conductor por la cara.

porque la mayoría de las misiones nos obligan a aparcar el coche y "limpiar" zonas como el museo, un restaurante o una comisaría. Por suerte, hay dos formas de hacerlo: por las bravas o usando nuestra capacidad de infiltración, aunque ya os advertimos de que algunas animaciones (subir escaleras, doblar esquinas...) resultan un tanto aparatosas, y nos pillan por su culpa. Además, hay que reconocer que las fases a pie no son tan intensas como las persecuciones en coche por el centro de la ciudad.

LA OBSESIÓN POR LOS DETALLES ES TOTAL, y no se queda sólo en los gráficos o en el doblaje al castellano. Por poner un ejemplo, no vamos a encontrar en todo el desarrollo ni una flecha orientativa, ni una barra de vida. Para saber dónde ir, tenemos que seguir los intermitentes





PODEMOS DISPARAR a las ruedas de los coches, a las lunas o incluso al motor para que estallen. ¡Llamen a los bomberos!



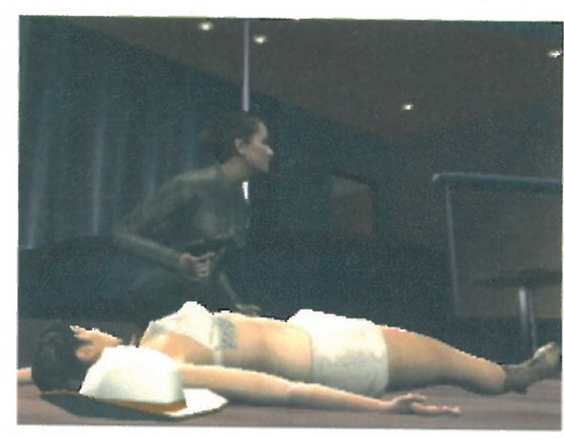
LOS VEHÍCULOS muestran diferentes daños según el trato que les demos. Esto era un Mercedes antes de los golpes.

EL OTRO LADO DE LA HISTORIA

FRANK CARTER es el segundo personaje del juego, un policía al que le encargan la peligrosa misión de detener a Mark Hammond, el protagonista de las 12 primeras fases. Durante las 12 siguientes, tenemos que jugar los mismos niveles de Mark vistos desde otra perspectiva.



LAS HABILIDADES para no ser descubierto incluyen pegarse a las paredes o estrangular a los centinelas por la espalda.



EL JUEGO ES PARA ADULTOS por la violencia de algunas secuencias, los tacos y también las chicas ligeritas de ropa.

del coche, y la vida que nos queda se adivina viendo la sangre de nuestra ropa. ¡Y encima tenemos que apuntar a ojo! Aunque si lo que queremos es "hacer el cabra" por la ciudad sin seguir un argumento, el modo extra incluye la posibilidad de "hacer turismo" o conducir un taxi. Con tantas posibilidades, «The Getaway» logra hacernos sentir como si perteneciéramos a los bajos fondos londinenses. ¡Genial! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL REALISMO** es increíble, tanto en los exteriores, que parecen fotos, como dentro de los edificios.
- **LAS POSIBILIDADES** que tiene nuestro personaje, desde robar o utilizar armas, hasta infiltrarse.

lo peor

- **ALGUNAS ANIMACIONES** del protagonista resultan demasiado aparatosas y acaban delatándonos.
- **CONDUCIR POR EL CARRIL DE LA IZQUIERDA** es un engorro, aunque sea en la ciudad de Londres.

alternativas

Las dos entregas de la serie «GTA» que han salido en PlayStation 2 nos parecen más divertidas, pero están muy por debajo en el apartado técnico. Por sus enormes posibilidades y su gran sentido del humor, **«GTA Vice City»**, que esta analizado en este mismo número, sería la alternativa más recomendable, aunque están a la altura.

GRÁFICOS La ciudad de Londres es alucinante, los coches parecen reales, y las caras son muy expresivas. Lástima de animaciones. **92**

SONIDO El doblaje al castellano (lleno de tacos) y los efectos de sonido son excepcionales, aunque la música pasa casi desapercibida. **93**

DURACIÓN Además de las 24 misiones, que son bastante largas, los modos extra y la posibilidad del "juego libre" son casi infinitas. **92**

DIVERSIÓN Tantas posibilidades logran que nos metamos a tope en el argumento, aunque a veces pueda resultar demasiado crudo. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 92

VALORACIÓN

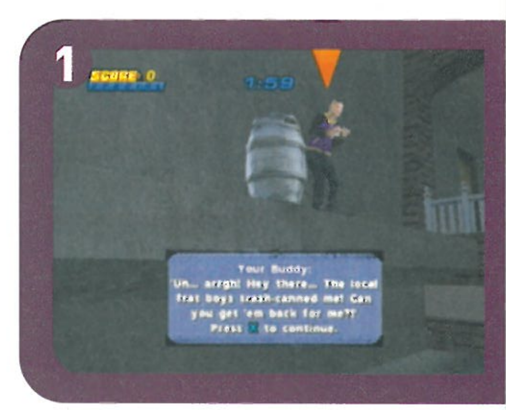
Los juegos con mafiosos y ladrones de coches están de moda. Sin embargo, «The Getaway» apuesta tan fuerte por el realismo que se separa de otras aventuras similares, y nos brinda una de las experiencias más intensas (y adultas, ojo) que hemos vivido en nuestra PS2. Después de un desarrollo de casi 3 años, por fin podemos disfrutar de una de las mejores aventuras del panorama actual, que se ha quedado a un paso de ser obra maestra por algunos defectillos en las animaciones y el control.

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (PS2, Xbox) / 68,95 € (GC) ■ T.P. ■ Lanz.: 25 de noviembre

HACER PIRUETAS ARRIESGADAS es fundamental para conseguir batir todos los récords de puntuación y poder superar los distintos retos de cada escenario. Tranquilos, porque el control es genial.

¡CADA VEZ PATINA MEJOR!

TONY HAWK 4



Como si no tuviera suficiente patinando todo el día, ahora el campeón de skate Tony Hawk también se dedica a hacer las piruetas más alocadas dentro de casa... en nuestra consola, claro.

■ **CON SU MONOPATÍN Y SU FABULOSA HABILIDAD,** Tony Hawk lleva ya 4 años enseñándonos lo divertido que es hacer piruetas por toda la ciudad. Que si un "transfer" entre dos bancos, que si "grindar" por la barandilla de una escalera... el caso es que este año volvemos a coger nuestras tablas para disfrutar del sensacional desarrollo de siempre: debemos realizar las acrobacias más espectaculares para superar los diferentes retos que nos plantean en los 9 escenarios urbanos de esta nueva entrega de la serie.

Sin embargo, esta vez el sistema de juego ha cambiado considerablemente. Para empezar, los escenarios son 3 veces más grandes que en el capítulo anterior y, claro, para que sea más fácil recorrerlos hasta el final se ha eliminado la fastidiosa cuenta atrás. ¿Cómo se superan entonces los retos? Pues muy sencillo: basta con acercarse a cualquiera de los patinadores que pasean por los escenarios y hablar con ellos pulsando un botón para que se active un nuevo objetivo.

→ **LAS MISIONES QUE NOS VAN ENCARGANDO** son de lo más variado, y van desde los típicos récords de puntos (éstos sí contrarreloj), hasta locuras como dejarnos remolcar por un elefante. Por suerte, contamos con un im-





HAY NUEVOS MOVIMIENTOS, como agarrarnos a vehículos en marcha o mantener el equilibrio en el aire cuando nos la vamos a pegar.



EL EDITOR DE CIRCUITOS nos permite diseñar nuestro propio"skatepark" a medida, con un montón de obstáculos.



LOS ESCENARIOS son enormes, y además están llenos de zonas secretas a las que sólo se accede en algunos retos.

EXTRAS CON RUEDAS

Como viene siendo habitual en esta saga, con cada nuevo objetivo ganamos jugosos extras que alargan la duración del juego:



TRAJES Y PATINADORES, que van desde los profesionales hasta Jango Fett, pasando por este "cabeza de koala".



VÍDEOS con el "making of" del juego y las tomas falsas más divertidas de cada patinador que sale.



LOS NUEVOS RETOS

Así se superan los objetivos que aparecen en «Tony Hawk 4»:

1. **HABLAMOS** con los patinadores que se pasean por cada escenario pulsando el botón de acción.
2. **CUMPLIMOS** misiones de lo más variado, como patinar sobre unos cuantos bebedores de cerveza.
3. **GANAMOS** puntos que podemos repartir entre nuestras características para mejorar las habilidades.

presionante repertorio de movimientos que, en esta ocasión, ha crecido con la inclusión de un botón para agarrarnos a los coches y otro para estabilizarnos en el aire por si nos la vamos a pegar al llegar al suelo, igual que en «Aggressive Inline Skating».

En cuanto al sistema de control, sigue siendo tan alucinante como siempre, así que con un poco de práctica somos capaces de hacer las virguerías más alucinantes sin partirnos "los piños". Además, el control de «Tony Hawk 4» también es sinónimo de diversión, así que nos podemos jugar el mismo escenario una y otra vez sólo para alcanzar una buena puntuación.

→TÉCNICAMENTE, SORPRENDEN DOS COSAS: el tamaño de los escenarios y la calidad de las animaciones, aunque el apartado gráfico en general recuerda

BURNQUIST →

JUNTO A TONY HAWK y a otros profesionales como Steve Caballero, él es uno de los 13 patinadores que podemos escoger para jugar el modo carrera, aunque también podemos configurar más en el editor de personajes.





EL EQUILIBRIO es fundamental para ganar unos cuantos puntos haciendo "grindadas" por los bordillos y en los "manuals". Como en los juegos anteriores, podemos utilizar una barra para guiarnos y así no caer al suelo.

MISIONES VARIADAS

Además de competir por conseguir el combo más largo o el mayor número de puntos en un tiempo limitado, en la última edición de «Tony Hawk» tenemos que superar unos retos de lo más original. Esto es sólo un ejemplo de lo que debemos hacer:



TUMBARNOS SOBRE LA TABLA y correr en un slálom calle abajo. El control es como en cualquier juego de velocidad.



SALTAR SOBRE LAS CARROZAS de una cabalgata de carnaval ¡y sin caernos al suelo en los saltos entre una y otra!



EMPUJAR A LOS TURISTAS que miran al mar desde la barandilla de un barco antes de que se nos acabe el tiempo.

«TONY HAWK 4» CUENTA CON NIVELES MAS GRANDES Y NUEVOS MOVIMIENTOS



LOS NUEVOS ESCENARIOS están ambientados sitios como la cárcel de Alcatraz, San Francisco o este parque zoológico.



EL MODO MULTIJUGADOR incluye diferentes modalidades, como "HORSE", "King of the hill" o "Combo mambo".

a la edición del año anterior. Por suerte, estas similitudes significan que volvemos a tener a nuestra disposición todos los extras típicos de la saga, como los modos multijugador, vídeos de las tomas falsas y del "making of", y la opción de jugar online en PS2 y Xbox, aunque todavía falta un poco para poder disfrutarla. En fin, que el rey de la diversión ha vuelto a la ciudad, ¿os venís a patinar con él?

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS RETOS, como tirar a unos turistas al río, que son de lo más variado, original... ¡y salvaje!

EL CONTROL sigue estando ajustado al milímetro, igual que en las anteriores entregas del juego.

lo peor

NO HAY MODO "GO PRO", el modo historia que sí habíamos visto en las primeras versiones.

NO PUEDEN PARTICIPAR 4 jugadores a la vez, lo que hubiera rizado el rizo de la diversión.

alternativas

El anterior **«Tony Hawk»** ya es platinum, aunque técnicamente no está a la altura de esta cuarta parte. Eso sí, si no os importa cambiar el típico monopatín por un par de patines en línea, **«Aggressive Inline Skating»** resulta tan divertido y original como **«Tony Hawk Pro Skater 4»**, pese a que no cuenta con un multijugador online.

GRÁFICOS Los escenarios tienen un tamaño gigantesco y las animaciones están muy cuidadas, aunque aparece algo de "popping". **90**

SONIDO La banda sonora corre a cargo de grupos legendarios de la altura de Iron Maiden, aunque los diálogos (todavía) están en inglés. **84**

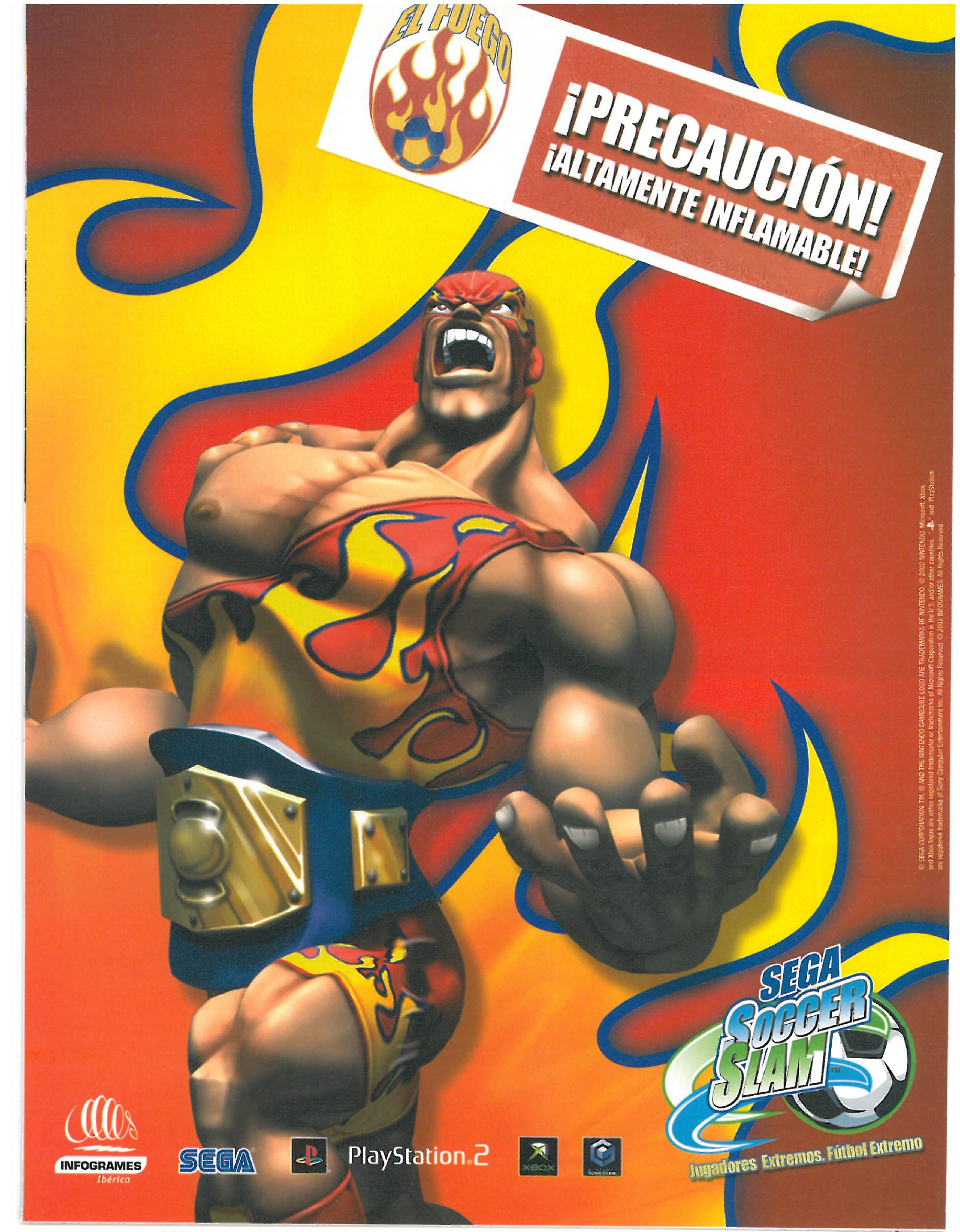
DURACIÓN Además del editor de pistas y de los extras, los 9 escenarios del modo "carrera" son suficientes para engancharnos mucho tiempo. **88**

DIVERSIÓN Como ya es costumbre, ponerse a jugar a un Tony Hawk es una delicia. El control es excelente y los retos son muy variados. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

El rey de los deportes extremos sigue "envejeciendo" bien. Cuando parecía que había tocado techo en los aspectos técnicos, «Tony Hawk» se ha sacado de la manga un nuevo desarrollo, "sospechosamente" parecido al de «Aggressive Inline Skating», que le da un soplo de aire fresco a tanto reto contrarreloj. Así que, tanto si ya sois unos habituales de la saga, como si es la primera vez que se os ocurre probar con un simulador de "skateboarding", Tony no os defraudará. Sigue siendo el mejor sobre la tabla.



EL FUEGO
¡PRECAUCIÓN!
¡ALTAMENTE INFLAMABLE!
SEGA
SOCCER
SLAM
Jugadores Extremos. Fútbol Extremo
INFOGRAMES
Ibérica
SEGA
PlayStation.2
XBOX
© SEGA CORPORATION. TM ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2002 INFOGRAMES. All Rights Reserved.

■ SHOOT'EM UP ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (PS2, GC)/ 69,95 € (Xbox) ■ +13 ■ Lanz.: 27 de noviembre

PARA SER COMO JAMES BOND no hace falta que nos dejemos la paga en trajes y cochazos. Basta con tener este shooter subjetivo, en el que debemos detener a un terrorista internacional de lo más malvado.

LICENCIA PARA DIVERTIR

007 NIGHTFIRE



Parece que James Bond, el espía más elegante del cine, se siente tan cómodo con un smoking como dentro de la consola, porque aquí nos llega el sexto juego basado en sus aventuras.

■ **A JAMES BOND, NUESTRO ESPÍA FAVORITO,** se le puede echar en cara que es un mujeriego, amante del lujo, bebedor empedernido de martinis... pero nunca que es un vago. Y es que desde su última aventura, «007 Agent Under Fire», en la que tuvo que rescatar a un grupo de líderes mundiales, hasta su regreso al trabajo con este «007 Nightfire», sólo han pasado seis meses. Pero el tío no parece estar cansado, porque en este nuevo shooter subjetivo su misión (y también la nuestra, ya que lo vemos todo a través sus ojos), consiste en acabar con un terrorista que se hace pasar por militante antiglobalización y ha robado un sistema de guía de misiles.

→ **SI LE HAN PASADO ESTE "MARRÓN" A BOND,** eso significa que no es una tarea sencilla, así que para completar las 12 fases que tiene el juego nos toca echar mano de un completo arsenal, que incluye, entre otras muchas cosas, la famosa pistola de oro. Pero claro, ¿que sería de "JB" sin los inventos de "Q"? Pues que le harían "P", o sea, papilla. Por eso, junto a los rifles de francotirador, escopetas y ametralladoras, nuestro héroe también lleva un reloj con láser incorporado, una maquinilla de afeitar explosiva y un largo etcé-







NUESTRO ARSENAL es muy variado, así que no echamos en falta pistolas, escopetas o estos potentes rifles de asalto. Aunque, claro, los malos tampoco se quedan cortos, así que ojito.

LOS MODELOS DE LOS ENEMIGOS son muy realistas y variados: "seguratas", soldados, esquiadores asesinos...



EL JUEGO ESTÁ EN CASTELLANO, textos y voces, así que entendemos perfectamente lo que nos dicen los malos.

ACCIÓN E INFILTRACIÓN

El juego tiene fases en las que hay que avanzar a tiros y otras en las que el sigilo es vital. Cada una tiene sus propias "herramientas":



EL CAÑÓN LÁSER es muy útil para eliminar de un disparo grupos de enemigos, pues es capaz de atravesar las paredes.



CON LA PISTOLA DE DARDOS podemos dormir a los inocentes guardias de un rascacielos y pasar "como Pedro por su casa".

ESPÍA COMO PUEDAS

Encargarle una misión a James Bond es garantía de éxito. Si queréis emularle, seguid estos 3 consejos:

2



3

1. **AFINAD LA PUNTERÍA** para que ningún malo se piense que estáis de broma: si le dais un poco de plomo se convencerán.
2. **LOS INVENTOS DE Q,** como este gancho incorporado en el móvil, os pueden sacar de más de un lío.
3. **CONDUCID A TODA LECHE,** fardando de "buga", para completar algunas fases.

tera de los más variopintos inventos. Pero no vayáis a pensar que todas las misiones se resuelven a base de acción pura y dura.

→TAMBIÉN ENCONTRAMOS FASES DE INFILTRACIÓN, así que tan pronto nos tenemos que colar en una fiesta aristocrática para tomarnos un martini con vodka (mezclado, no agitado), y alardear de lo bien que nos queda el smoking, como nos toca robar unos planos secretos de un edificio plagado de guardias.

Y si todo esto no os parece prueba suficiente de lo completa que es la preparación de un agente secreto, combinadas con todas estas fases en primera persona encontramos otras de conducción que nos ponen a los mandos de diferentes vehículos, ya sea al volante de un flamante Aston Martin que encima se convierte en submarino, ya sea

→ BOND, JAMES BOND

Ésta frase es la mejor carta de presentación del agente 007 "al servicio secreto de su majestad". Un espía polifacético, capaz de disparar con precisión, conducir a toda pastilla y ligar un montón sin tan siquiera arrugarse el traje.



¡MENUDOS INVENTOS!

Q, el inventor del MI6, es capaz de utilizar los más inofensivos aparatos para esconder las armas más útiles... ¡y destructivas!



LA TARJETA DE CRÉDITO lleva escondido en su interior un CD con un virus informático.



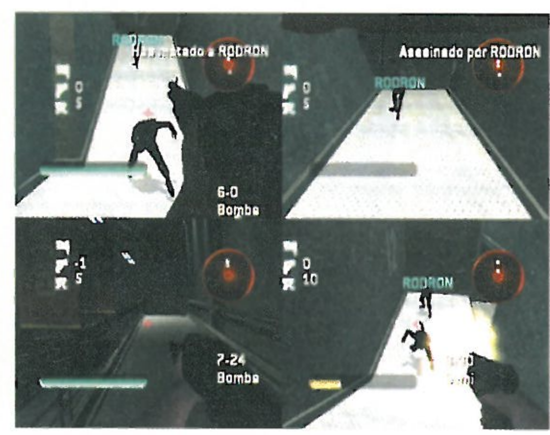
EL LÁSER DEL RELOJ nos permite desactivar bombas y abrir las cajas de seguridad.



ESTA MAQUINILLA ELÉCTRICA en realidad es una bomba, así que tened cuidado al afeitaros.



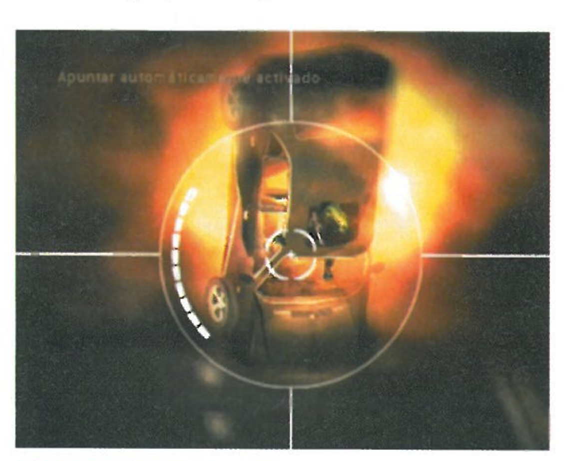
PARA DESARMAR A LOS MALOS basta con acercarnos por detrás. Y como sin arma no son nadie, después se rendirán.



EL MODO MULTIJUGADOR de este título nos permite llamar a otros 3 amigos para "arreglar diferencias" en la consola.



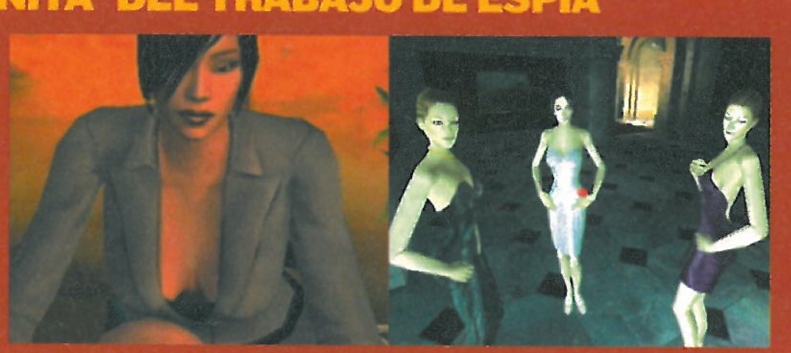
LA CÁMARA EN TERCERA PERSONA se activa al realizar acciones especiales, como colgarnos de un cable eléctrico.



CON EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR tenemos que detener todos los coches que persiguen a nuestra amiga Dominique.

LA "CARA BONITA" DEL TRABAJO DE ESPÍA

EN LOS JUEGOS Y PELIS DE JAMES BOND siempre aparecen tiroteos, peleas y persecuciones de coches, pero tampoco podemos quejarnos, porque el trabajo de espía es así de duro. Por suerte, todo esto tiene su recompensa cuando descubrimos que nuestra compañera en la misión viste así de bien (Izq.), o cuando nos colamos en una fiesta con tan bellas invitadas (Der.).



← DOMINIQUE

La chica Bond de este juego es esta guapa francesita, con un escote de vértigo, a la que nos toca proteger en la primera misión desde un helicóptero y armados con un rifle de francotirador.

montados en la torreta de disparo de una moto de nieve.

Por desgracia, aunque las 12 fases del juego son muy variadas, lo cierto es que se nos pueden hacer algo cortas, así que para solucionarlo cada uno de los niveles tiene unos cuantos secretos y extras por descubrir en función de la puntuación que obtenemos, y además el juego incluye un modo multijugador para que podamos "jugar a los espías" con otros 3 amigos: todos contra todos, por equipos, captura la bandera... Y todo esto sin que el motor gráfico vaya más lento.

→LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY LOGRADA, como podéis suponer después de lo que os hemos contado, así que la variedad de las situaciones que vivimos, los impresionantes cochazos, las mujeres explosivas y, sobre todo, que el protagonista tenga la cara





CASI TODAS LAS ARMAS cuentan con un modo de disparo secundario, como un modo explosivo en la metralleta, disparo doble en la escopeta, o convertir una pistola en automática: no hay excusa para dejar suelto a algún malo.

LA VARIEDAD DE LAS FASES ES UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE SHOOTER



LA PISTOLA DE ORO es un arma potente y precisa. Además, cuenta con un silenciador para no llamar mucho la atención.

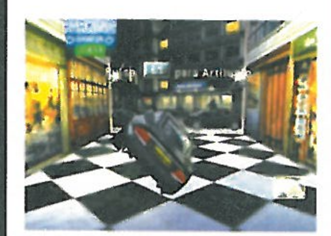


PARA DESTRUIR UN HELICÓPTERO no hay nada mejor que unos cuantos misiles. Eso sí, nos toca a nosotros guiarlos.

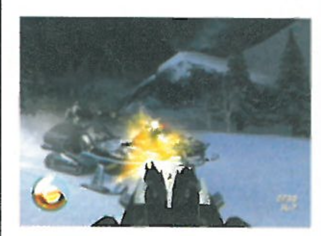
de Pierce Brosnan, consiguen hacernos creer que estamos en una película de 007, aun cuando el argumento no se corresponde con ninguna peli. Claro, que a esta ambientación también aportan su granito de arena la música y el realista apartado gráfico (han vuelto a echar mano del motor de «007 Agent under Fire»). Vamos, que si os gustó la anterior aventura de James Bond, ésta no os defraudará. HC

VEHÍCULOS A LA ÚLTIMA

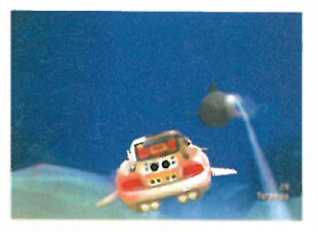
En la vida de un espía es tan importante saber disparar un arma de fuego como ser capaz de conducir toda clase de vehículos. Y es que nunca sabemos qué transporte vamos a usar para huir, o que nuevos inventos ha colocado Q en el coche. Mirad lo que os espera:



EL ASTON MARTIN está lleno de secretos que podemos usar pulsando un simple botón. ¡Podemos ponerlo a 2 ruedas!



LA MOTONIEVE cuenta con una ametralladora en el techo con la que tenemos que abatir a cuanto enemigo ose acercarse.



CON EL SUBMARINO jugamos una fase de infiltración: hay que colarse en una base bajo el agua sin ser descubiertos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** de las misiones, que combinan fases en primera persona con otras de conducción.
- **LOS INVENTOS DE Q**, que resuelven muchas situaciones y nos descubren caminos secretos.

lo peor

- **LA DURACIÓN**, ya que los 12 niveles se nos han hecho cortos. Eso sí, nos queda el multijugador.
- **LAS SIMILITUDES** con «007 Agent...», ya que esta nueva entrega no incluye mejoras destacables.

alternativas

Está claro que el juego más parecido es **«007 Agent Under Fire»**, con un desarrollo similar y el mismo motor gráfico. Otros shooters subjetivos multiplataforma son **«Turok Evolution»**, (bastante inferior), y **«TimeSplitters 2»**, que sin duda es la gran revelación del año. Claro, que el rey indiscutible sigue siendo **«Halo»** (Xbox).

GRÁFICOS El diseño de los personajes es bastante realista, y además, las fases de conducción se mueven a toda velocidad. **87**

SONIDO La clásica melodía de las películas nos acompaña durante todo el juego, y las voces están dobladas y son de buena calidad. **82**

DURACIÓN Podemos desbloquear algunos extras y el multijugador es muy divertido, pero el juego en sí nos ha resultado algo corto. **73**

DIVERSIÓN La variedad de las misiones a cumplir y la mezcla de géneros es muy divertida. Además, la ambientación está muy bien lograda. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

La anterior entrega de las aventuras de James Bond nos sorprendió con una variedad de misiones y una ambientación a la altura de la saga de este famoso espía. La fórmula funcionó, así que los chicos de Electronic Arts la han repetido para desarrollar este «007 Nightfire», que aunque no incluye novedades apreciables (excepto que las fases de conducción se mueven algo más rápido), nos mola tanto como su predecesor. Eso sí, sus creadores podían haberlo hecho un poco más largo.

■ JUEGO DE ROL ■ SQUARE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

LA FANTASÍA de Disney se une a la experiencia de Square en este magnífico juego de rol. No os dejéis engañar por su apariencia infantil, porque tiene una trama muy elaborada, y un desarrollo apasionante.

ROL Y DIBUJOS ANIMADOS

KINGDOM HEARTS



Las aventuras del Pato Donald, Peter Pan, Aladdin y los demás personajes de Disney suelen aparecer en el cine o en la tele, pero... ¿se puede saber qué pintan en un juego de rol como éste?

■ **LOS HÉROES MÁS FAMOSOS DE DISNEY Y SQUARE** (la compañía responsable de «Final Fantasy») protagonizan este genial Action RPG, es decir, un juego de rol con combates en tiempo real. En el papel de Sora, un chaval que busca a sus amigos desaparecidos tras un gran tormenta, debemos emprender una intensa aventura que nos llevará a mundos sacados de los cuentos más famosos de Disney: el País de las Maravillas, la frondosa jungla donde vive Tarzán, el País de Nunca Jamás de Peter Pan...

Pero en el viaje no estamos solos, porque nos acompañan nada menos que el irascible Pato Donald y su fiel escudero Goofy, quienes casualmente andan buscando al rey de su mundo y nos prestan ayuda, ya sea lanzando hechizos o combatiendo a nuestro lado. Y su ayuda nos viene de maravilla, porque tenemos que afrontar un montón de combates, incluyendo varios jefes finales de los "chungos". Además, en algunas ocasiones otros personajes sustituyen a Donald y Goofy en el papel de acompañantes y nos echan también una manita.

→**TODOS LOS COMBATES SON EN TIEMPO REAL,** al estilo «Zelda», así que no esperéis engorrosas batallas por turnos. Aunque en ocasiones la cámara da pro-





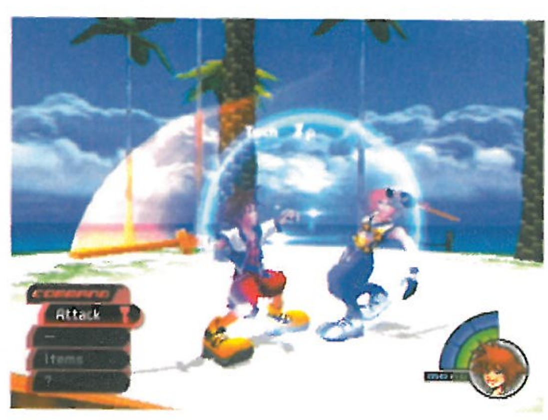




LOS COMBATES son en tiempo real, y pese a que controlamos a Sora, recibimos la ayuda de Goofy y el Pato Donald. Lanzan hechizos, nos curan, atacan a otros rivales...



EL ASPECTO GRÁFICO de «Kingdom Hearts» es muy colorido, y los escenarios son detallados como pocos.



LA AVENTURA COMIENZA EN UNA ISLA, que nos sirve de campo de entrenamiento para practicar los movimientos.

MUNDOS DE ENSUEÑO

En «Kingdom Hearts» hay que visitar un buen puñado de lugares en los que nos encontramos con viejos conocidos. ¿Os suenan?



EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS es una de las primeras zonas que visitamos. Aquí tendremos que rescatar a la pobre Alicia.



CLOUD, el protagonista de «Final Fantasy VII», nos aguarda en el Coliseo, uno de los lugares más peligrosos de «Kingdom Hearts»





PURO ROL

«Kingdom Hearts» posee los elementos que debe tener un buen RPG. Os los explicamos:

1. **EXPLORACIÓN.** Para poder progresar en la aventura y hacernos con ítems, es necesario inspeccionar cada mapeado.
2. **COMBATES.** Son en tiempo real y no por turnos, y ganan en dinamismo y fluidez lo que pierden en estrategia.
3. **HISTORIA ABSORBENTE.** El argumento del juego está muy bien llevado, y termina atrapándonos sin remedio.

blemas, en general son bastante divertidos, y por cierto, ¡vais a sudar tinta para ganar algunos!

Para acabar con los enemigos contamos con un buen puñado de armas, objetos y conjuros mágicos que vamos obteniendo conforme avanzamos en el juego y ganamos puntos de experiencia. Como ya supondréis, cuanta más experiencia tengamos, más poderosos seremos. Claro, que si vemos que las cosas se ponen difíciles, podemos evitar a los enemigos con un poco de habilidad... ¡y saliendo por piernas!

→LA EXPLORACIÓN Y LAS PLATAFORMAS también tienen su hueco en «Kingdom Hearts». Es necesario investigar a fondo cada escenario en busca de nuevos objetos y checkpoints para salvar la partida, y también es conveniente charlar (en castellano, claro) con cualquier per-



SORA

ESTE JOVENZUELO ES EL PROTAGONISTA de la aventura. Con la compañía de Donald y Goofy debe encontrar a sus amigos desaparecidos, Rikku y Kairi. En su camino se encontrará con personajes de dibujos y videojuegos muy conocidos por todos vosotros, como Tidus, La Sirenita, Pepito Grillo o Squall. Un plantel de lujo.



AUNQUE GOOFY Y EL PATO DONALD son nuestros más firmes aliados, otros personajes también nos echan un "cable" de vez en cuando. Aquí podéis ver al mismísimo Aladdin dando unas clases con su espada.

«KINGDOM HEARTS» ES UN JUEGO DE ROL TAN ENCANTADOR COMO DIVERTIDO



LAS PLATAFORMAS también son una parte importante en el desarrollo. Ánimo, que no suelen ser saltos difíciles.



ESTAS MARCAS con el símbolo de Disney nos permiten realizar movimientos combinados entre los tres personajes.

BICHEJOS FINALES

A lo largo de la aventura, y en cada uno de los mundos, nos encontramos con varios jefes finales que nos van a poner las cosas bastante difíciles. Cada uno cuenta con patrones de ataque muy bien estudiados, así que tenemos que dar lo mejor de nosotros mismos para derrotarles. ¡Paciencia y a por ellos, colegas!



ESTE SINIESTRO INDIVIDUO es de los primeros jefes finales con que nos cruzamos. ¡Dadle caña!



ESTE OTRO ENGENDRO de largas piernas nos asalta en el mundo de Alicia. Es durillo.



ESTA ESPECIE DE ROBOT es el primer jefe que afrontamos con la ayuda de Goofy y Donald.

sonaje que nos encontremos para que nos "suelte" información acerca de nuestra misión.

Además, para superar determinadas situaciones tenemos que dar algún que otro salto y resolver más de un puzzle, lo que añade la variedad necesaria al desarrollo de un título que hará las delicias de los seguidores a los RPG de acción. ¡Y encima tiene un aspecto gráfico inmejorable! Id a por él ya mismo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

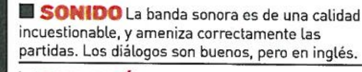
- **EL CARISMA DE LOS PERSONAJES**, que nos meten más profundamente en la aventura.
- **SU ENORME DURACIÓN**, pues recorrerse todos los mundos puede llevarnos varios meses.

lo peor

- **LAS CÁMARAS**, que fallan en ocasiones, y nos dejan "vendidos" en momentos puntuales.
- **SU ASPECTO INFANTIL**, ya que ese estilo puede que no le guste a todo el mundo. ¡Peor para ellos!

alternativas

En PS2 hay una buena oferta de juegos de rol, aunque muy pocos alcanzan el nivel de «Kingdom Hearts». Uno de ellos es el imprescindible **«Final Fantasy X»**, que no sólo iguala, sino que incluso supera a «Kingdom Hearts» en todos los apartados. También podéis probar **«Shadow Hearts»** y **«Grandia II»**, pero son de inferior calidad.



- **GRÁFICOS** Tanto escenarios como personajes han sido realizados con gran profusión de detalles. Su colorido también es notable. **88**
- **SONIDO** La banda sonora es de una calidad incuestionable, y ameniza correctamente las partidas. Los diálogos son buenos, pero en inglés. **84**
- **DURACIÓN** Como es normal en el género, «Kingdom Hearts» os durará un montón de horas: entre 20 y 30 más o menos. ¡Hay juego para rato! **93**
- **DIVERSIÓN** Mola el planteamiento de los combates, y los saltos y puzzles aportan variedad. Si no fuese por los problemas con las cámaras... **89**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Square, la gran especialista en juegos de rol, nos ha vuelto a sorprender con otro título del más alto nivel, que combina diversión, calidad técnica y un fino sentido del humor. Los combates en tiempo real le proporcionan al juego un ritmo fluido en todo momento, y el carisma de todos los personajes hace que nos metamos mucho más de lleno en la aventura. Y no os dejéis engañar por su aspecto: es un juego de rol sólido, con una historia bien elaborada, y su dificultad está muy bien ajustada.


© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. © 1999 The Learning Company, Inc., and its subsidiaries. All rights reserved. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
auto modellista
CAPCOM PlayStation 2
capcom-europe.com
auto modellista
Auto Modellista. Realmente espectacular.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1-2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € (Xbox)/ 65,95 € (GC) ■ +13 años ■ Lanz.: Ya disponible

LA ALIANZA REBELDE debe terminar con las tropas imperiales que quedan por todo el universo, y para conseguirlo necesita nuestra colaboración... y nuestra buena puntería con las armas láser.

UTILIZA LA FUERZA... Y TAMBIÉN LA CABEZA



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Por muy Jedi que sea, en cuanto las cosas se ponen feas nuestro personaje saca su pistola láser y monta el lío. Pero para llegar a buen puerto (espacial) también debe ser más listo que Yoda.

■ **LA ESTRELLA DE LA MUERTE HIZO EXPLOSIÓN** en "El Retorno del Jedi", pero aún quedan tropas imperiales repartidas por todo el universo. Por eso Kyle Katarn, un contrabandista al que ya conocimos en «Dark Forces» (PSone), vuelve a protagonizar un "shooter" ambientado en los lugares más conocidos de "Star Wars". Nosotros le acompañamos con una perspectiva en primera persona, mientras "freímos" a todo lo que se mueve usando nuestro láser y un punto de mira. Pero lo más sorprendente de «Jedi Outcast» es que no se centra sólo en los tiroteos, sino que en cada escenario nos sitúa ante cantidad de puzzles y momentos de investigación.

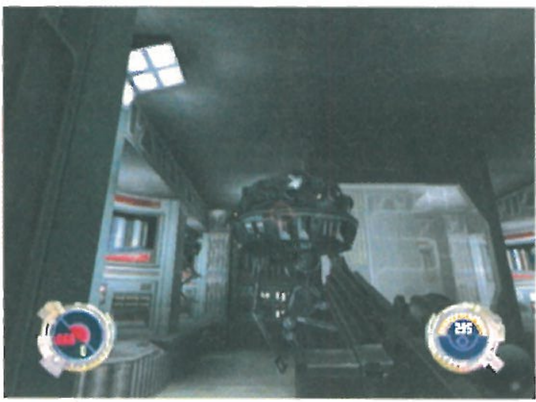
➔ **EL DESARROLLO DE LOS 24 NIVELES DEL JUEGO** es bastante complejo. Además de abatir a unos enemigos bastante inteligentes, recorremos mapeados laberínticos, llenos de saltos ajustados y todo tipo de puzzles, por lo que no es difícil quedarse atascado. Sin embargo, Kyle cuenta con un par de ventajas: la ayuda de los personajes secundarios (a los que también tenemos que rescatar si las cosas se ponen difíciles) y sus poderes Jedi. Sí, sí, habéis leído bien. Después de un par de niveles de entrenamiento, visitamos el templo de Yavin





LA ESPADA DE LUZ puede detener los disparos láser o hacer papilla a nuestros enemigos en un par de segundos, aunque también nos hace más vulnerables a los ataques de distancia. Nada es perfecto...


LA PERSPECTIVA en tercera persona aparece cada vez que desenfundamos el sable láser y resulta muy útil para saltar.


LAS 13 ARMAS disponibles van desde el rifle imperial o la ballesta de Chewbacca, hasta las minas de proximidad.

COMO EN LAS PELÍCULAS

La sensación de viajar a "una galaxia muy, muy lejana" se consigue gracias a la inclusión de situaciones y personajes conocidísimos:


LOS SOLDADOS IMPERIALES nos atacan en grupo, y se cubren en los recovecos de todas las salas, como hacían en el cine.


LOS ANDROIDES nos indican nuestra siguiente misión. En la fase de Yavin, hasta podemos hablar con el mismísimo C3PO.

ASÍ SE AVANZA

Para acabar con las fuerzas imperiales debemos seguir estos tres pasos:

1. RESOLVEMOS PUZZLES, que casi siempre consisten en activar interruptores y descubrir zonas ocultas.
2. DISPARAMOS cuando las cosas se ponen más complicadas.
3. UTILIZAMOS LA FUERZA para acabar con nuestros enemigos. En este caso, empujando esa caja.

2


3


(donde termina la primera peli) y hacemos un curso acelerado de caballero Jedi ¡con Luke Skywalker! A partir de ese momento podemos empujar objetos con la mente, saltar más alto o incluso luchar usando la espada láser.

EL CONTROL DEL SABLE DE LUZ ES SENCILLO, ya que la cámara se coloca automáticamente a espaldas del personaje, y así resulta más fácil saltar y bloquear los disparos enemigos. ¡Incluso podemos lanzar la espada como hacía Luke contra Darth Vader!

En cuanto al resto de aspectos técnicos, «Jedi Knight II» puede presumir de tener unos escenarios muy grandes, aunque algo "sosos", y de enemigos tan mastodónticos como los ATST (los "cacharros imperiales" de dos patas). Este gran apartado visual, junto a una música de lujo y a actores secundarios saca-

KYLE KATARN

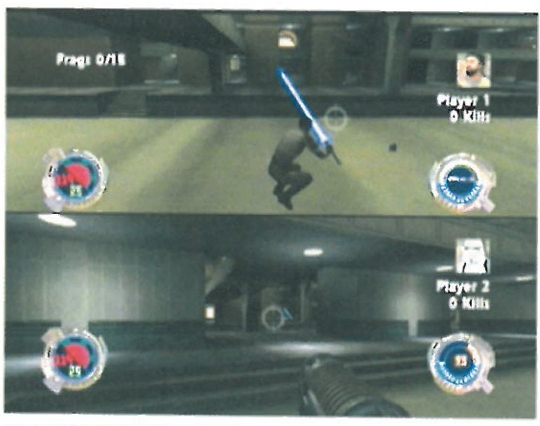


ESTE CONTRABANDISTA ESPACIAL protagonizó «Dark Forces» en PlayStation y el primer «Jedi Knight» en PC, pero hasta esta tercera entrega de la saga no había demostrado sus poderes Jedi. Junto a él podemos conocer a los nuevos miembros de la alianza rebelde.


LOS PERSONAJES Y ENEMIGOS son igualitos a los que salían en la primera trilogía de "La Guerra de las Galaxias". Los mejores fans seguro que han reconocido a este sicario de Jabba.

«JEDI OUTCAST» SE CENTRA MÁS EN LOS PUZZLES QUE EN LOS DISPAROS


LOS ESCENARIOS son grandes y laberínticos. Que no os extrañe si os quedáis atascados en algún momento.



EL MODO MULTIJUGADOR incluye 5 minijuegos, como la guerra de banderas, el duelo o el típico "deathmatch".

dos de las películas (los robots C3PO y R2D2 no faltan a la cita) consiguen ponernos perfectamente en situación.

En definitiva, «Jedi Outcast» le da la vuelta a los disparos en primera persona gracias a un sensacional diseño de los escenarios y a los numerosos puzzles, y así se convierte en uno de los "shooters" más originales y cuidados que se pueden encontrar, aunque la acción no sea tan intensa.

PUZZLES GALÁCTICOS

La dificultad de «Jedi Outcast» no sólo se debe a la inteligencia de nuestros enemigos, sino también a la variedad de pruebas de habilidad e inteligencia que nos vamos a encontrar en cada nivel. Para que os hagáis una idea de las posibilidades de actuación que tenemos, ahí van unos cuantos ejemplos de los puzzles más originales:


ACTIVAR INTERRUPTORES que sirven para abrir puertas o para activar las torretas defensivas.


TOMAR REHENES que nos lleven hacia el final del nivel y abran puertas de seguridad.


HABLAR CON ALIENÍGENAS para que nos den pistas sobre el lugar que estamos buscando.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, que incluye personajes secundarios, escenarios y músicas de la saga.
- **LOS PUZZLES** y las fases de saltos resultan cada vez más inteligentes y complicados.

lo peor

- **LA DIFICULTAD** se dispara hasta límites insospechados en algunos momentos del juego.
- **LOS ESCENARIOS** son muy amplios, pero parecen bastante simples, y las texturas se repiten.

alternativas

Acaba de salir **«TimeSplitters 2»**, que es más variado y entretenido que **«Jedi Outcast »** (sobre todo en los modos multijugador), aunque no tiene una ambientación tan conseguida. De todas maneras, el mejor shooter para Xbox continúa siendo **«Halo»**, superior a sus competidores en todos sus aspectos.

GRÁFICOS Los modelos son muy reales y están bien animados, pero los escenarios, aunque muy extensos, parecen algo vacíos. **83**

SONIDO La banda sonora, a cargo de John Williams, recoge los mejores temas de la trilogía original. Lo malo es que las voces están en inglés. **86**

DURACIÓN Además de una elevada dificultad, las 24 fases del juego son largas, se pueden jugar en dos vistas y hay multijugador. **88**

DIVERSIÓN «Jedi Outcast» cuenta con una gran ambientación, y además está plagado de puzzles tan entretenidos como difíciles. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

A primera vista, «Jedi knight II» parece ser un "shooter" convencional, pero según avanzamos en el juego la importancia de la investigación y de los puzzles crece hasta convertirse en la protagonista. A nosotros nos parece un gran acierto (sobre todo si llega acompañado de la estupenda ambientación "made in Star Wars"), pero a veces se echa en falta un poco de "disparar sin pensar". En cualquier caso, es una buena alternativa a los clásicos juegos de disparos en primera persona.


UNIVERSAL INTERACTIVE
Sólo el mejor guerrero se convertirá en rey
THE SCORPION KING
RISE OF THE AKKADIAN
Vive las más tempranas aventuras del hombre que se convertiría en rey.
Lucha incesantemente en tierras recreadas con gráficos extraordinarios y manejando más de 20 nuevas armas.
Desde el asesino entrenado hasta el temido guerrero, nada detendrá tu venganza.
YA disponible en
THE SCORPION KING
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
THE SCORPION KING
GAMECUBE
THE SCORPION KING
No te pierdas la película en DVD
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
"The Scorpion King: Rise of The Akkadian" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Scorpion King y los personajes relacionados son TM y © de Universal Studios. Licenciado por Universal Studios Licensing LLLP. Todos los derechos reservados.
y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. TM y son marcas de Nintendo. ©2002 Nintendo
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

■ AVENTURA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 22 de noviembre



LA EXPLORACIÓN Y LOS PUZZLES son los ingredientes principales de esta aventura, que tiene una ambientación genial. ¡Este bicho tiene varias caries!

AVENTURA EN EL ESPACIO

El desarrollo de «Metroid Fusion» sigue una pauta más o menos fija. Así transcurre un día en la vida de Samus Aran:

1. **BUSCA LA SALA DE NAVEGACIÓN,** donde el ordenador le informa de lo que tiene que hacer y dónde debe ir.
2. **SE MUEVE HACIA LA ZONA INDICADA,** aunque por el camino debe deshacerse de los bichejos que se va encontrando.
3. **LLEGA AL OBJETIVO** y se dispone a cumplir la misión que le habían asignado, como desactivar puertas de seguridad o habilitar unos ventiladores.

SAMUS →

Esta cazadora de recompensas espacial es la protagonista absoluta de toda la saga «Metroid». Bueno, ella y una buena colección de marcianitos. El próximo año debutará en GameCube con el esperadísimo «Metroid Prime».

EXPLORA, DISPARA Y CORRE

METROID FUSION

Si Mulder ya nos advertía de la posible existencia de alienígenas, nosotros lo confirmamos. ¡Y tienen malas pulgas!

■ **LA SAGA AVENTURERA** protagonizada por Samus Aran se estrena en la portátil conservando las señas de identidad que siempre la han caracterizado (recordad que hubo versiones de «Metroid» para Game Boy, NES y SNES): grandes dosis de exploración, mucho disparo, alienígenas a mansalva y una ambientación de lujo.

El argumento del juego nos traslada a una estación espacial infectada por un extraño parásito (¡si hasta se llama X!), que hace que todos los seres que la habitan se comporten de forma violenta. Y claro, Samus es la persona ideal para investigarlo, porque cuenta con una gran ventaja: no puede ser infectada.

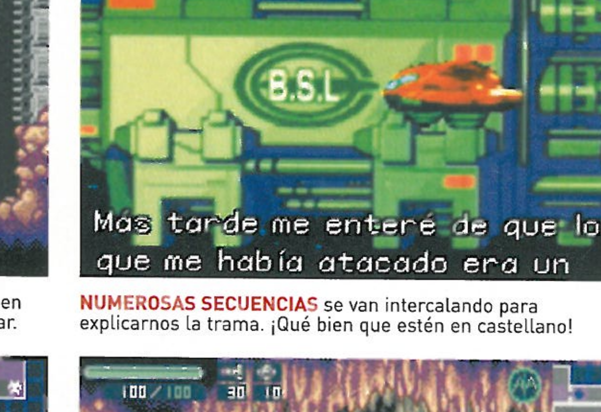
→ **CON ELLA RECORREMOS UN EXTENSO MAPEADO** dividido en varias zonas, y por el camino tenemos que cumplir una serie de objetivos, como reactivar los ventiladores de la estación o encontrar terminales de seguridad.

En nuestro viaje nos enfrentamos con infinidad de bichos y puzzles que nos ponen las cosas bien chungas, pero siempre podemos echar mano de un buen armamento y de las habilidades

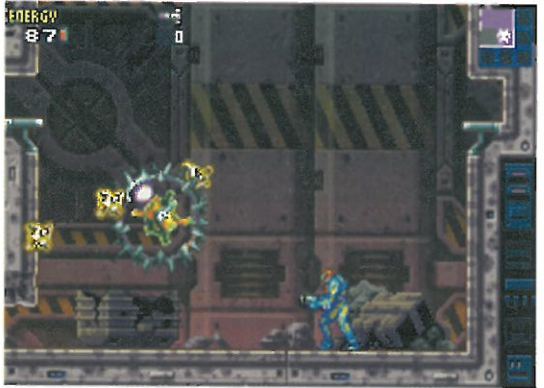




ALIENÍGENAS ENORMES tratan de impedirnos el paso en bastantes ocasiones. Y encima no son fáciles de derrotar.



NUMEROSAS SECUENCIAS se van intercalando para explicarnos la trama. ¡Qué bien que estén en castellano!



LOS SALTOS Y LA ACCIÓN están muy presentes en «Metroid Fusion», pese a tratarse de una aventura en toda regla.



LOS ENORMES ESCENARIOS nos trasladan a un mundo extraterrestre lleno de cuevas y pasillos futuristas.

DOS JOYAS DE UN ARSENAL COMPLETÍSIMO



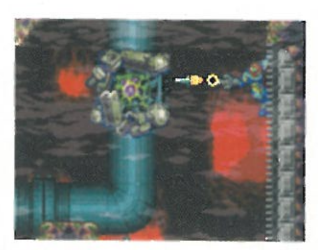
MISILES. Es la primera arma que obtenemos. Su poder ofensivo es considerable, y además dispara muy rápido.



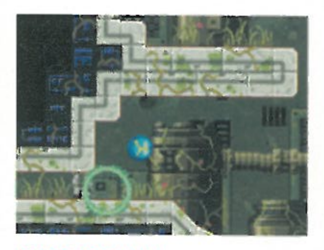
RAYO CONGELANTE. Un solo impacto de este arma es capaz de congelar a la mayor parte de los enemigos.

UNA CHICA VERSÁTIL

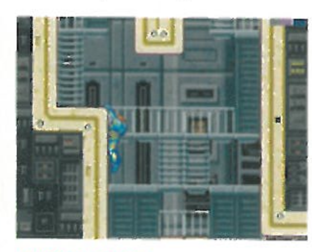
Samus puede presumir de ser la cazarrecompensas más polivalente de la galaxia. Aparte de manejar las armas como nadie, también es capaz de realizar una impresionante gama de movimientos:



TREPAR es imprescindible para superar las zonas plataformeras del juego, y además nos permite disparar desde mayor altura.



HACERSE BOLA es la habilidad más típica de Samus, ya que además de desplazarse con velocidad, le sirve para atacar.



DESCOLGARSE resulta muy útil para evitar daños en las caídas y para investigar las zonas bajas que hay en cada escenario.

especiales de nuestra heroína, como transformarse en bola, que además nos permiten acceder a partes de los decorados que serían inaccesibles de otro modo.

El interés de esta trepidante y larguísima aventura se ve reforzado por su genial atmósfera de tensión, lograda gracias a una banda sonora inquietante y unos gráficos bien realizados, que nos meten de lleno en el desarrollo. Probadla y os enganchará. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL DESARROLLO** del juego es realmente variado: hay exploración, disparos, puzzles... Divertidísimo.

■ **LA AMBIENTACIÓN**, que consigue que nos sumerjamos de lleno en la aventura. Fantástica.

lo peor

■ **ALGUNOS PUZZLES**, porque su resolución puede hacer que más de uno llegue a desesperarse.

■ **NO INNOVA MUCHO** respecto a otras entregas de la saga, pero esto tampoco nos importa demasiado.

alternativas

La más clara es **«Castlevania»**, pues comparte los mismos mapeados gigantescos y esquema de juego que la aventura de Nintendo, salvo que en ella debemos hacer trizas a Drácula y otros seres de ultratumba en lugar de alienígenas. **«Broken Sword»** tampoco es una mala opción, aunque se trate de una aventura gráfica y no de acción.

■ **GRÁFICOS** El diseño de los escenarios es muy bueno, y su variedad es más que meritoria. Las animaciones de Samus también nos convencen. **87**

■ **SONIDO** Tanto música como efectos de sonido crean una fenomenal ambientación. Se echa de menos alguna que otra voz digitalizada. **86**

■ **DURACIÓN** El cartucho da para más de 20 horas, y eso contando con que no os quedéis atascados en ningún puzzle. Además, es dificilillo. **93**

■ **DIVERSIÓN** La mecánica de juego, mezcla de aventura, acción y puzzles, es tan emocionante como absorbente. A la altura de los mejores. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Esta saga, que tan buenos recuerdos nos dejó en sus juegos de Game Boy, NES y SNES, vuelve a sorprendernos con una aventura portátil del mejor nivel en todos los sentidos. De entre todas las virtudes que atesora «Metroid Fusion» destacamos su intenso desarrollo, profundidad de juego y gran ambientación. Además, los puzzles le añaden más variedad si cabe a la acción, y os podemos asegurar que algunos de ellos resultan tremendamente ingeniosos. Si tenéis una GBA, debéis haceros con este cartucho.

www.smsparejas.com

TONOS

Consigue las melodías más de moda para tu móvil. Envía MM2 seguido de espacio y el código de tono que desees y la marca de tu móvil al 7494.

Ej: MM2 54026 NOKIA **O LLAMA AL 906 29 47 70**

TOP 10

62067	Chihuahua - Cocacola
54210	Fiesta pagana - Mago de Oz
54259	Lloraré las penas - David Bisbal
54217	Asereje - Las Ketchup
54222	Ave María - David Bisbal
51005	El Exorcista - Cine
51027	Mission Impossible - Cine
68014	Hala Madrid - Himno
59468	Whithout Me - Eminem
54026	Torero - Chayanne

55058	Cara al Sol - Himno
54257	Cuando tu vas - Chenoa
62027	Fraggle Rock - Tv
53221	Infected - Barthez
55011	Himno de España- Himno
54213	Que la Detengan - David Civera
62023	Simpsons - Tv
51000	Star Wars DarthVader - Cine
68002	Cant del Barca - Himno
51003	El bueno el feo y el malo - Cine
55024	Himno de la Legion - Himno
54231	A Dios le pido - Juanes
54233	Perdono - Tizziano Ferro
53238	Spacce Melodie - Luna Park
51021	La pantera Rosa - Cine
68030	Centenario Real Madrid
54219	Baila Morena - Zucchero
54256	Que el ritmo no pare - P. Manterola
62039	Rasca y Pica - Tv
56000	La Abeja Maya - Infantil
62000	Benny Hill - Tv
68001	Atlético de Madrid - Himno
53220	Moi...Lolita - Alizee
54247	Sin miedo a nada - Alex Zubago
51008	El padrino - Cine
51075	Gladiator - Cine
54209	Corazón latino - David Bisbal
62065	MTV - Anuncio
53237	Universe - Chasis
53009	Freestyler - Bommfunk Mc
51036	Titanic - Cine
59045	Tubular Bells - Mike Olfied
51013	Indiana Jones - Cine
62029	Verano azul - Tv
53014	Ecuador - Disco
61012	Breathe - Prodigy
60042	Sultans of Swing - Dire Straits
57005	Tarzán - Grito
53205	Samba adagio - Safri duo
53257	Never Again - Milk Inc
53199	On the move - Barthez
62014	Inspector Gadget - Tv
60012	Sweet Child of mine - Guns n roses
62007	El equipo A - Tv
60118	In the end - Linking park
60015	Enter sandman - Metallica
60013	Number of beast - Iron Maiden
53222	L'Amour Toujours - Gigi Dagostino
60231	By the way - Red hot chili peppers
56001	El show de barrio sésamo - Infantil
60017	Otherside - Red hot chili peppers
51016	James Bond - Cine
51087	Terminator - Cine
54218	Bicho malo - Capitán Canalla
54203	Suerte - Shakira
60278	Desenchantee - Kate Ryan
68004	Athletic de Bilbao - Himno
62043	SouthPark - Tv
51033	Star Wars - Cine
51001	Addams Family - Cine
60024	The final Countdown - Europe
53012	Children - Disco
62032	Coca Cola - Tv
55022	Els segadors - Himno
50009	La internacional - Tradicional
59143	Every Breath You Take - Police
51004	Carros de fuego - Cine
54262	Soy yo - Marta Sánchez
51002	Axel f - Cine
60014	Breakingt the law - Judas Priest
61005	Owygen - Jean Michelle Jarre
59005	Take on me - Aha
54258	Dame más - Fórmula Abierta
53060	Cafe del mar - Energy 52
66018	New York New York - F. Sinatra
59316	Cant get you out... - Kylie Minogue
72003	Dark Pharao - Barthezz
54229	Atrévete - Chenoa
72113	Lethal Industry - Dj Tiesto
54227	Tre Parole - Valeria Rossi
54216	Tu piel - Manu Tenorio
60269	All the things she said - Tatu
72005	Power Brena - Barthezz
51127	La vida es bella - Cine
53225	Out of Grace - Anglia
56008	Bajo del mar - La Sirenita
53292	Ganbareh - Sash
54215	Primavera Clara - Nuria Fergó
54214	El alma al aire - David Bisbal
72004	Lap 4 More - Barthezz

¡¡Aquí encontrarás lo último
el código del tono o logo qu
(ej. MM2 54217 MOTOROLA

21083	29087
01003	03084
03383	27000
01176	30003
01041	01173
03039	04006
30449	01036
06060	18341
01007	06004

ENVÍA **MLIGAS7** AL **74**

CHATEA CON G
DE TODA ESP

¡¡MÁS DE 1
USUARIOS C

¡CONÉCTA
CHIC@S DE TU CI

Nº1 EN ESPAÑA

cha

¡¡ENCUENTRA TU MEDIA NARA
MILES DE AMIGOS Y AMIGA

RELACIO

¡¡PESCA AMIGOS CON

ENVÍA **QDAMOS2** AL **74**

o llama al 90

"Yo conoci a Laura a través de MI-LIGUE,tenia que elegir entre 20 chicas compatibles, pero elegi bien, ¡nunca he estado tan contento!".-Javi-

*Precio del mensaje: 0,9 €/Men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/Min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de

en logos y melodías para tu móvil!! Envía MMZ seguido de espacio,
e quieras y la marca del teléfono que tengas al 7494.
También puedes llamar al 906 29 47 70

LOGOS

0311	06070	01163	04135	06050	09016	01140	09013
015	01001	18259	30002	03004	21073	19004	30061
1022	27026	30278	03091	09012	06047	01025	21010
3112	01037	06131	30008	09121	18260	21012	03002
009	02082	18270	02209	03040	18026	01018	27005
012	06351	50101	03027	06355	03021	28173	06049
393	06001	01016	01067	06417	01081	18315	03037
005	01029	06014	18437	17034	01175	01051	01063
085	04092	03422	03015	02016	03030	18258	20136





PARTY-LINE

906 51 02 44

Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja... todo ésto y mucho más en el Party-Line más divertido.

¿A qué esperas para conectarte?



ANJA ENTRE LOS
S QUE HARÁS!!
ONES
TU MÓVIL!!

494
6 03 26 32

"Javi es tan dulce..., uando recibí su primer mensaje fué como un flechazo, sabía que stábamos destinados a salir juntos".-Laura-

datos.

■ PLATAFORMAS ■ TRAVELLER'S TALES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

A POR TODAS CON TODOS LOS RECURSOS. Si quiere liberar a los suyos, Haven deberá no sólo saltar y pelear, sino también pilotar cualquier tipo de vehículo, disparar, superar puzzles, hacerse invisible...

UN JUEGO, MIL GÉNEROS

HAVEN: CALL OF THE KING



Para los aficionados a las plataformas, para los amantes de las carreras, para los valientes a los que no les asustan las peleas, para los que tienen puntería cuando se trata de disparar. Para todos.

■ **EL REY DEL PLANETA AURIA HA MUERTO.** O al menos eso creen sus habitantes, porque su monarca Athellion se piró a una cruzada espacial y no le han vuelto a ver el pelo. Lo malo es que el malvado Vetch ha aprovechado para tomar el poder, infectando a la gente con un virus del que necesitan dosis regulares para seguir con vida (vamos, que ahora parecen forofos del fútbol). Por suerte, el rey dejó una campana para avisarle en caso de urgencia, y sólo hay una persona capaz de hacerla sonar: Haven, quien acepta la misión sin saber que tiene que patearse toda Auria para llegar a ella. ¡Ya podía haberla dejado más cerca!

→**COMO EN TODO PLATAFORMAS QUE SE PRECIE,** Haven debe recorrer amplísimos escenarios para reunir más pistas sobre la campana o encontrar un personaje que le ayude, superando trampas y obstáculos y resolviendo algún puzzle que otro, sin olvidarse de recoger el antídoto esparcido por los escenarios. Para salir del paso tiene un "yo-yo", y aunque en principio suene a chunda, este "juguetito" le permite atacar a sus enemigos, engancharse a vías de transporte y hasta crear un escudo protector.

Pero todo esto es sólo la punta del iceberg de un juego original y







¡A LA ARENA, GLADIADOR! Aquí no hay romanos, pero sí bestias mecánicas que no nos dan respiro. Durante el juego debemos superar pruebas de lo más variado.



NO PODÍA FALTAR LA CHICA, pero no esperéis que sea la típica princesita en apuros. Aguantar a Haven es muy duro...



TODOS LOS ESCENARIOS muestran un altísimo nivel de detalle, y además se nota el paso del día y la climatología.

HÉROE CON PLURIEMPLEO

Más que un héroe, Haven es un "chico para todo". La variedad de cosas que hace en el juego es genial. ¡Si es que el tío no para!



HACE DE BOMBERO gracias a un "jet-pack" con mangueras incorporadas. Haven tiene que apagar el incendio de este poblado en un tiempo limitado.



¡AL ABORDAJE! También debe acabar con unos piratas a tiros utilizando esta vista subjetiva.

EN BUSCA DEL REY

Haven debe avisar a su rey para poder liberar a los suyos, pero suda la gota gorda. No sólo tiene que superar fases de plataformas, sino que también corre, hace de pirata, apaga fuegos...

1. **LAS FASES HABITUALES** tienen a Haven "entretenido" superando plataformas y puzzles.
2. **PARA CONSEGUIR OBJETOS** o llegar a nuevos lugares, Haven utiliza vehículos especiales.
3. **LOS JEFES FINALES,** secuaces del malvado Vetch, son unos enemigos duros de roer.

2



3



variadísimo, porque Haven debe superar todo tipo de pruebas que tocan otros géneros: usamos una mochila-cohete para apagar un incendio, peleamos en un circo romano contra robots gigantes, y también hay carreras de karts, de lanchas, niveles de shooter, vuelo en avioneta, pruebas de ala delta, ¡y así sin parar! Es algo muy intenso, que le da un atractivo especial al desarrollo, porque cuando menos lo esperamos entramos en una de estas pruebas, y no podemos parar hasta ver la siguiente. ¡Una pasada!

→EL MUNDO DE AURIA ES ALUCINANTE. Los escenarios "plataformeros" tienen un diseño muy bueno, y en los poblados se ven cientos de personajes. Además, disfrutamos de efectos técnicos de lujo: luces en tiempo real, transparencias cuando Haven se vuelve invisible, niebla ▸▸

HAVEN



EL CAMPEÓN DE AURIA es un muchacho atolondrado, pero debe convertirse en héroe para liberar a su pueblo. Se le da bien saltar, manejar armas y pilotar cualquier vehículo.

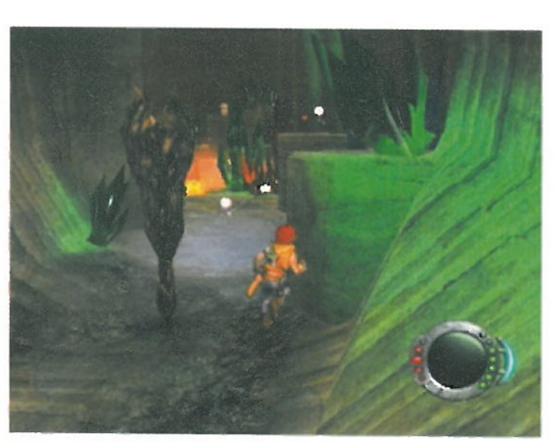


EL GRAN ARMA DE HAVEN es un "yo-yo" que tiene muchos usos. Le sirve para atacar, lo engancha en unos raíles para desplazarse, y también lo utiliza como escudo.

«HAVEN» ES EL PRIMER PLATAFORMAS QUE UNE TANTOS GÉNEROS DISTINTOS



ESTOS EFECTOS DE LUZ son sólo algunos de los muchos detalles de calidad gráfica que abundan en la aventura.

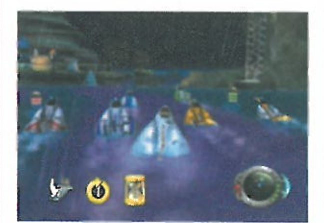


¡CUIDADO CON LAS ESTALACTITAS! Todos los escenarios ocultan peligros y trampas a esquivar para sobrevivir.

volumétrica... Las pruebas especiales están realizadas también con mucho esmero, y se integran perfectamente en el desarrollo, aunque hubiera sido la bomba poder usar, por ejemplo, el kart o el ala delta siempre que nos apeteciera. Y también pedimos explicaciones por el acento "yanqui" del doblaje, aunque en el fondo no importa, porque es inevitable quedar atrapado por «Haven», el "juego de juegos".

POR TIERRA, MAR Y AIRE

Para conseguir la victoria en «Haven» debemos usar todo tipo de vehículos, ya sea para desplazarnos, para acabar con nuestros enemigos o sencillamente para conseguir objetos necesarios para avanzar en nuestra aventura. ¡Probadlos y disfrutad!



CARRERAS DE LANCHAS. Las reglas son de lo más exigente: si nos salimos del recorrido nos descalifican. Ojo con las curvas.



CARRERAS DE KARTS. Corren a toda pastilla, y también los usamos para atacar al enemigo y así desbaratar sus planes.



ALA DELTA Debemos tener cuidado con las corrientes de aire. ¡Si nos la pegamos se acabó todo, y vuelta a empezar!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA MAGNÍFICA MEZCLA DE GÉNEROS, que en este juego se lleva hasta cotas sorprendentes.

LA AMBIENTACIÓN, cuidada a tope tanto en los gráficos como en su argumento, que es muy épico.

lo peor

EL ACENTO DE HAVEN. Está bien que lo hayan doblado, ¡pero "canta" que tenga acento inglés!

NIVELES INDEPENDIENTES. Molaría poder usar los vehículos y otros extras durante todo el juego.

alternativas

Hay donde elegir. El mes pasado apareció **«Ratchet & Clank»**, un gran juego en el que la variedad también es destacada. Su predecesor fue **«Jak & Daxter»**, otro juegazo (similar a «Ratchet & Clank») imprescindible en esta consola. Y como juego más clásico tenemos **«Crash Bandicoot»**, que resulta por lo menos entretenido.

GRÁFICOS «Haven» es un muestrario de los mejores efectos gráficos que puede poner en pantalla PS2. Los escenarios son estupendos. **90**

SONIDO La música tiene una calidad asombrosa y es trepidante. El doblaje no es de los mejores, aunque no hay que quitarle el mérito. **88**

DURACIÓN Está dividido en 40 nivelazos, a cual más variado, y encima con secretos. No es demasiado difícil, pero no baja de las 20 horas. **85**

DIVERSIÓN Nunca se habían unido tantos géneros en un sólo juego. Hay de todo para todos: fases de shooter, de vuelo, de carreras... **91**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Ahora que los plataformas están en pleno auge, hay que currárselo para ofrecer un juego que destaque, y «Haven» lo consigue por méritos propios. Gracias a su mezcla de géneros tiene algo para todos: para los fans de las carreras, para los que les molen los shooters, ¡hasta fases en ala delta o puzzles complejos aparecen en este gran juego! Y todo sin descuidar su condición de plataformas, con un desarrollo en el que la diversión es muy alta. Uno de los títulos más innovadores de la temporada.

OPERACIÓN  REWIND

Para que la vuelta no sea tan dura

Precios Península y Baleares. Piaggio rueda con



- Motor LEADER 4T
- Excelente aceleración y prestaciones
- Ruedas de 12"
- Gran autonomía (211 km. sin repostar)
- Completísima instrumentación (Reloj Multifuncional)

SKR 125 4T
2.115€
Antes ~~2.716~~



Liberty 50 2T
1.399€
Antes ~~1.792~~



Zip
1.107€
Antes ~~1.303~~



NRG mc³ H_2O
1.967€
Antes ~~2.137~~



Typhoon 50 X
1.368€
Antes ~~1.563~~



Promoción válida desde 1/11/02 hasta 31/12/02

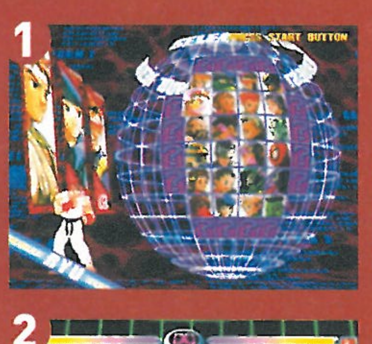
PIAGGIO®

www.es.piaggio.com

SERGIO MARTÍN



■ LUCHA ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 65 € (PS2)/ 69 € (Xbox) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 29 de noviembre







COMBATES DE FAMOSOS

En «Marvel Vs Capcom 2» nos encontramos unas frenéticas peleas entre dos equipos de varios componentes. Así es como funciona "el cotarro":

1. PRIMERO FORMAMOS EQUIPOS de tres personajes, a elegir entre un elenco de 56 (incluyendo los secretos): Guile, Blanka, Hulk, Lobezno... ¡Nos lo ponen muy difícil a la hora de elegir!

2. PODEMOS CAMBIAR DE PERSONAJE en mitad de un asalto si vemos que nos están "curtiendo" mucho. Es lo que se conoce como peleas Tag Team.

3. LA VICTORIA se produce cuando logramos "mandar a casita" a todos los miembros del grupo rival, así que no vale tan solo con derrotar al personaje que tenemos delante, listillos.



LOS PERSONAJES más famosos de Capcom y Marvel participan en un torneo de lucha espectacular. Se enfrentan equipos de tres personajes en escenarios 2D.







LOS ESPECIALES son los golpes más espectaculares y contundentes que podemos realizar. Incluso hay opción para efectuar uno de estos movimientos participando los tres personajes de nuestro equipo. ¡Son flipantes!

SUPERHÉROES A LA GRESCA

MARVEL VS CAPCOM 2

Los superhéroes cada vez lo tienen más chungo. Ahora deben enfrentarse a los supervillanos... ¡y a los luchadores de Capcom!

■ **LOS PERSONAJES MÁS CONOCIDOS DE CAPCOM** y los de la factoría de cómics Marvel han quedado para ponerse a caldo en este arcade de lucha en 2D, que es una conversión directa del juego que apareció en Dreamcast hace ya un par de años y que tan buen recuerdo nos dejó. Así que aquí Ryu y sus amigos se enfrentan a héroes de la talla de Spiderman o Hulk, y precisamente uno de los puntos fuertes del juego lo encontramos en la calidad y cantidad de los luchadores, pues ya desde el principio podemos elegir a 24, a los que se luego se suman otros 32 secretos.

→ **LAS PELEAS ENFRENTAN A EQUIPOS DE TRES,** y aunque sólo pelean dos personajes a la vez, es posible cambiar de luchador en mitad de una batalla. El sistema de control está bien planteado, y nos permite realizar una amplia gama de movimientos que salen con facilidad. Aun así, y debido a la espectacularidad de cada combate, éstos pueden resultar un poco caóticos, pues a veces nos cuesta seguir las evoluciones de nuestro luchador.

Los modos de juego son muy variados, y nos mantienen ocupados durante semanas (¡no os perdáis los combates a dobles!), así que si no os importa que sea en 2D, no lo paséis por alto. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	85
SONIDO	82
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	84

Valoración: Las peleas entre los héroes de Marvel y Capcom son de las mejores que podéis encontrar hoy por hoy. Tiene luchadores y modos de juego para aburrir, y encima es muy vistoso.

PUNTUACIÓN FINAL 85

ESTRENO 18 DICIEMBRE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS" ELIJAH WOOD IAN McKELLEN LIV TYLER VIGGO MORTENSEN SEAN ASTIN CATE BLANCHETT JOHN RHYS-DAVIES BERNARD HILL CHRISTOPHER LEE BILLY BOYD DOMINIC MONAGHAN ORLANDO BLOOM HUGO WEAVING MIRANDA OTTO DAVID WENHAM BRAD DOURIF KARL URBAN Y ANDY SERKIS COMO GOLLUM JOHN HUBBARD Y AMY MacLEAN VICTORIA BURROWS NGILA DICKSON RICHARD TAYLOR WETA LTD. NZ JIM RYGIEL HOWARD SHORE MICHAEL HORTON GRANT MAJOR ANDREW LESNIE, A.C.S. RICK PORRAS JAMIE SELKIRK MARK ORDESKY BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN ROBERT SHAYE MICHAEL LYNNE BARRIE M. OSBORNE FRAN WALSH PETER JACKSON J.R.R. TOLKIEN FRAN WALSH & PHILIPPA BOYENS & STEPHEN SINCLAIR & PETER JACKSON PETER JACKSON

NEW LINE CINEMA

www.elsenordelosanillos.aurum.es

EL VIAJE CONTINÚA

Gana premios en www.aurum.es

Con la colaboración de:







■ SHOOT'EM UP ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € (Xbox)/ 65,95 € (GC) ■ +16 ■ Lanzamiento: 27 de nov.









EL REALISMO es la gran apuesta de este juego de disparos, tanto en las misiones que tenemos que superar, como en los escenarios y los personajes.

ASÍ SE VIVE UN COMBATE

La apuesta de «Medal of Honor» es el máximo realismo, tanto en su apartado técnico como en su desarrollo. Así es como se gana una guerra, soldados:

1. **LAS MISIONES** que nos encargan en cada fase son variadas: van desde sabotear vehículos o desactivar cargas explosivas, a destruir instalaciones.
2. **LOS ENEMIGOS** no están por la labor de dejarnos vía libre, así que se impone "repartir un poco de plomo".
3. **PASAR DESAPERCIBIDOS** también es fundamental en ocasiones, y para ello no hay mejor estrategia que tener un uniforme y llevar "papeles" en regla.

ENEMIGO

Las reacciones de los soldados alemanes son absolutamente realistas: huyen si se encuentran en desventaja, atacan en grupo, y hasta tienen tiempo para bromear si no están bajo ataque.

CUANDO ÉRAMOS SOLDADOS

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Las balas silban por todos lados, los nazis atacan, hay bombardeos, ruinas... ¿Demasiado real? Esto es la 2ª Guerra Mundial, ¡y os han mandando al frente!

■ **EL CAMPO DE BATALLA DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL** es el escenario al que nos traslada este shoot'em up subjetivo, que pretende ser algo más que el típico juego de disparos en primera persona donde recorremos grandes escenarios preocupándonos únicamente de arrasar con todo. ¡Pues no señor! «Medal of Honor» tiene una base histórica, recrea con total realismo las localizaciones, los uniformes y el armamento de aquella época, y su desarrollo no nos hace liarnos a tiros sin más, sino que nos obliga a cumplir distintas misiones, como ayudar a las fuerzas aliadas a tomar la playa de Omaha (sí, en la que "veranea" el soldado Ryan), destruir prototipos de armas o infiltrarnos disfrazados de nazis en un tren del enemigo.

→LAS DOSIS DE ACCIÓN TAMBIÉN SON MUY ALTAS: los alemanes utilizan todos sus recursos, ya sean tanques, batallones, torretas, trenes, ¡todo! Suerte que nosotros no nos quedamos atrás, y en nuestro completo arsenal contamos con escopetas, ametralladoras, granadas o rifles de francotirador. Vale, los que pillasteis el juego en PS2 os

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ





¡ARRIBA, PANDILLA DE VAGOS! Las situaciones cotidianas, iguales a las de la guerra, son habituales en el juego.



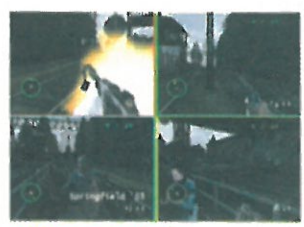
TODOS CONTRA NOSOTROS. El juego es capaz de "plantar" varios soldados en pantalla sin problemas. ¡A cubierto!



LOS ENEMIGOS son más listos que los "ratones coloraos": atacan apoyados por tanques o en grupo. Y vienen todos, ¡no se libran ni los oficiales!

DISPAROS "AMISTOSOS"

La principal novedad respecto a la versión de PS2 es el multijugador, un "deathmatch" para 4 participantes que tiene 8 escenarios distintos.

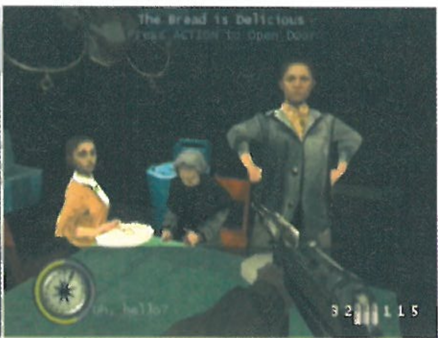


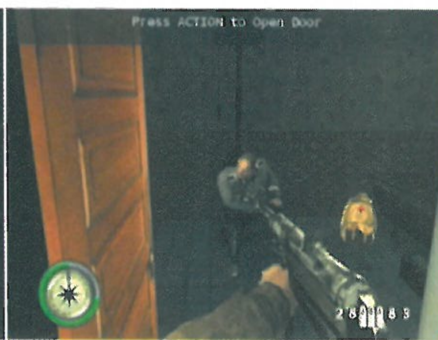
A CUATRO BANDAS
Podemos escoger entre varios grupos de armas, y jugar con personajes de lo más variopinto, lo que da lugar a las situaciones más intensas y divertidas.



DUELO DE TIRADORES
Si jugamos a dos bandas, la estrategia tiene algo más de peso, ya que es más sencillo ocultarse para sorprender al contrario. ¡Ya te tengo, pardillo!







LA GUERRA MÁS REALISTA. La recreación de los escenarios y las situaciones de la guerra es genial. No sólo vemos localizaciones casi reales (Izq.), sino que encontramos civiles indefensos (Centro) o soldados que se comportan de forma muy... "natural" (Derecha).

habréis dado cuenta de que es el mismo desarrollo (aquí vemos nuevos efectos de luz, animaciones más fluidas y una mayor resolución), pero eso no quita para que siga siendo igual de intenso.

Además, ahora podemos "alistar" a tres colegas para participar en un nuevo modo multijugador. Es un "todos contra todos" sin más complicaciones, pero podemos pasar tardes enteras "guerreando" en compañía. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS,** que ahora son incluso mejores que en PS2. Tiene una ambientación fenomenal.

■ **EL MODO MULTIJUGADOR,** que permite que cuatro colegas demuestren su "ardor guerrero".

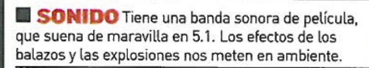
lo peor

■ **LOS ESCENARIOS** son bastante reducidos y cerrados. ¡Con lo guay que serían batallas a lo grande!

■ **SÓLO HAY "DEATHMATCH"** cuando jugamos en grupo. Podrían haber incluido algún modo más.

alternativas

Ambas consolas tienen varios "shooters" en común. Un ejemplo es **«TimeSplitters 2»**, divertido y con un modo multijugador increíble. James Bond está al frente de **«Agent Under Fire»** y del reciente **«Nightfire»**, mientras que **«Turok Evolution»**, es peor en técnica, pero entretenido. Xbox añade a estos títulos el genial **«Halo»** y un clásico como **«Unreal»**.



■ **GRÁFICOS** Escenarios muy realistas y personajes perfectamente modelados. Estas versiones se mueven mucho mejor y con más efectos gráficos. **91**

■ **SONIDO** Tiene una banda sonora de película, que suena de maravilla en 5.1. Los efectos de los balazos y las explosiones nos meten en ambiente. **90**

■ **DURACIÓN** Hay 20 niveles con muchos objetivos, además de 8 escenarios donde combatir en el multijugador. Tenemos juego para rato. **92**

■ **DIVERSIÓN** Empezar a jugar y "meternos" en el juego es todo uno. Variedad de misiones, muchos niveles y, ahora, un modo multijugador. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Puede que sea una conversión, pero cuando un juego es tan sobresaliente, y además tiene un apartado gráfico con una resolución y un nivel de detalle mejor de los que vimos antes en PS2... pues es inevitable recomendarlo, y mucho. Donde otros "shooters" optan por la fantasía, «Medal of Honor» apuesta por ofrecer el realismo más elaborado (tanto en los escenarios, como en personajes y situaciones). Y lo mejor es que lo hace sin descuidar en absoluto la diversión, que es mucha y muy alta. En fin, todo un juegazo.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ





■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ +13 ■ Lanzamiento: Ya disponible







CINCO CONTRA UN ANILLO

Aunque el objetivo principal en el juego es acabar con hordas de enemigos sin parar, también conseguimos puntos para comprar armas, hechizos o mejorar nuestras habilidades.

1. **LAS BATALLAS** contra montones de enemigos son muy numerosas. Cuantos más "despachemos", más puntos y oro conseguimos. También conviene revisar los cofres.
2. **LOS PUNTOS** nos permiten mejorar los atributos del personaje, como la Fuerza, la Defensa o la Salud. Hay que procurar que nos queden equilibrados.
3. **PODEMOS COMPRAR** nuevos golpes, habilidades o hechizos, imprescindibles para enfrentarnos a los enemigos más "durillos", como los Uruk- Hai.

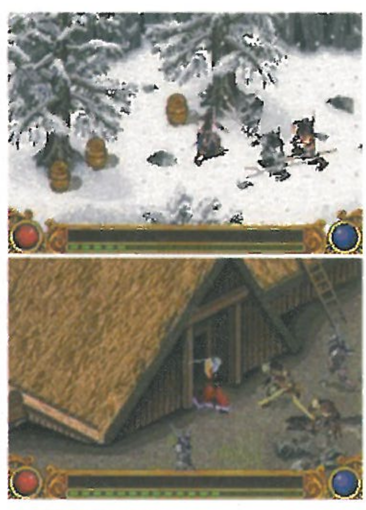


¡TODOS CONTRA EL TROLL! En las minas de Moria contamos con nuestros compañeros para acabar con esta bestia.



FRODO PUEDE VOLVERSE INVISIBLE, pero los jinetes oscuros no tardarán mucho en darle caza. Ay, ese anillo corruptor...





¡5 PERSONAJES! Podéis elegir a Frodo, Gandalf, Aragorn, Eowyn o Legolas.

"FRODÓN", DALE AL BOTÓN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES

Un anillo para atarlos a todos, cinco guerreros para destruirlo, y un cartucho para fliparnos con el juego basado en la película.



■ **LA NUEVA PELÍCULA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"** está a punto de estrenarse, así que es el momento perfecto para revivir las aventuras de Frodo y compañía. Como sabréis, su misión es destruir el Anillo Único y detener a Saruman, y en el juego aparecen los mejores momentos de las dos pelis. Recorremos grandes escenarios, abriéndonos paso entre orcos y trolls a base de dar espadazos sin parar, hasta llegar a un jefazo final. Además, podemos escoger entre cinco personajes con objetivos y habilidades distintas, aunque el camino a seguir es el mismo para todos ellos.

→ **LOS PERSONAJES PUEDEN CONSEGUIR HECHIZOS,** armas y equipamiento nuevos a medida que avanzamos, porque cada uno cuenta con unos puntos de atributos que podemos mejorar a base de liquidar monstruos. Sin embargo, la mecánica de juego consiste casi en exclusiva en darle al botón de ataque sin parar, así que el desarrollo llega a hacerse un poco monótono.

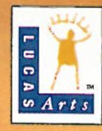
Pese a esto, «Las Dos Torres» es una magnífica adaptación de la peli, incluye la banda sonora original y hasta vídeos con secuencias sacadas del cine. Además, tiene un sexto personaje oculto y un divertidísimo modo multijugador "todos contra todos". HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	74
■ DIVERSIÓN	82

Valoración «Las Dos Torres» es una adaptación de tomo y lomo, un juegazo repleto de acción con unos toques de rol que lo hacen aún más divertido. No decepcionará a los fans.

PUNTUACIÓN FINAL 85





LAS GUERRAS CLON ESTÁN LEJOS DE ACABAR

Página Web Oficial de Star Wars

STAR WARS LAS GUERRAS CLON



Libra batallas cuerpo a cuerpo y en campo abierto.

Donde acaba el Episodio II, comienza tu batalla.

Defiende la República por tierra y aire en los campos de batalla de seis mundos diferentes. Lucha en cuatro modos multijugador: estrategia por equipos, deathmatch, rey de la montaña y resistencia en cooperación, o toma el papel de Mace Windu, Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi y dirige a tus tropas clon hacia la victoria en una campaña épica. Tu misión: ¡Derrotar a los ejércitos Separatistas!



Combate a través de 16 misiones en seis inmensos mundos.



PlayStation 2

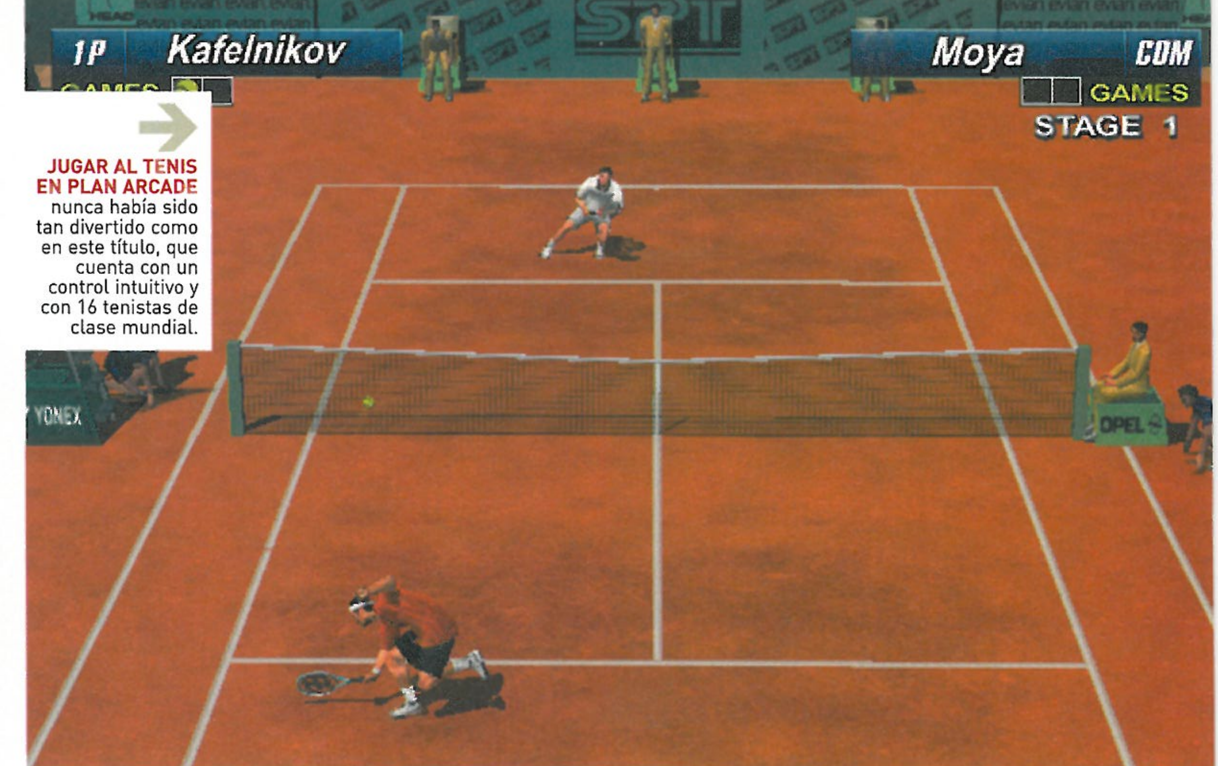


www.swclonewars.com
www.espana.ea.com
www.lucasarts.com





■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



JUGAR AL TENIS EN PLAN ARCADE nunca había sido tan divertido como en este título, que cuenta con un control intuitivo y con 16 tenistas de clase mundial.

1



2



3

LOS ASES DE LA RAQUETA

Si pensáis que un buen servicio es el que tiene bañera de hidromasaje, estad tranquilos, porque no hay que saber de tenis para triunfar en este juego:

1. **EL CONTROL** es muy asequible, tanto que, combinando un sólo botón con el stick, podemos colocar la pelota en cualquier lugar de la pista.
2. **LOS TENISTAS** son 16 en total, y todos parecen sacados de un partido de verdad. Ahora habrá que preguntarle a Moyá si le gusta cómo sale en la foto...
3. **EL MODO MULTIJUGADOR** nos permite jugar con otros tres amigos en apasionantes partidos de dobles, tanto sencillos como mixtos. La diversión puede alcanzar aquí cotas insospechadas.

DIVERSIÓN A RAQUETAZOS

VIRTUA TENNIS 2

No nos deja jugar los torneos reales, ni es un simulador muy profundo, pero el caso es que llevamos horas peloteando sin parar.

LAS DOS ENTREGAS DE «VIRTUA TENNIS» se encuentran entre los títulos más populares del catálogo de Dreamcast, y por eso PS2 le da la bienvenida con los brazos abiertos a esta conversión de la segunda parte, que llega sin perder ni un gramo de su irresistible jugabilidad.

El juego nos trae un plantel de 16 tenistas reales (8 hombres y 8 mujeres), de la talla de Patrick Rafter, las hermanas Williams o , por supuesto, nuestros Moyá y Arantxa. Todos ellos son nuestros rivales en el modo de juego más interesante, el "World Tour", que nos permite crear un jugador a nuestra medida e ir mejorándolo a base de divertidos entrenamientos y, claro está, también ganando partidos. ¿Más modos? No dejéis de llamar a tres colegas para picaros con los divertidísimos duelos de dobles.

EL APARTADO GRÁFICO ES DIGNO DE MENCIÓN, gracias al parecido físico de los tenistas y a su infinidad de movimientos, por no hablar del realismo con que están reflejadas las diferentes superficies sobre las que jugamos.

Este realismo gráfico contrasta con el control, que es bastante arcade. Aquí priman la diversión

ARANTXA →

Como en la primera entrega no había tenistas femeninas, en esta ocasión se han incluido ocho de las mejores del mundo. Entre ellas, ¿cómo iba a faltar nuestra campeona de Roland Garros?



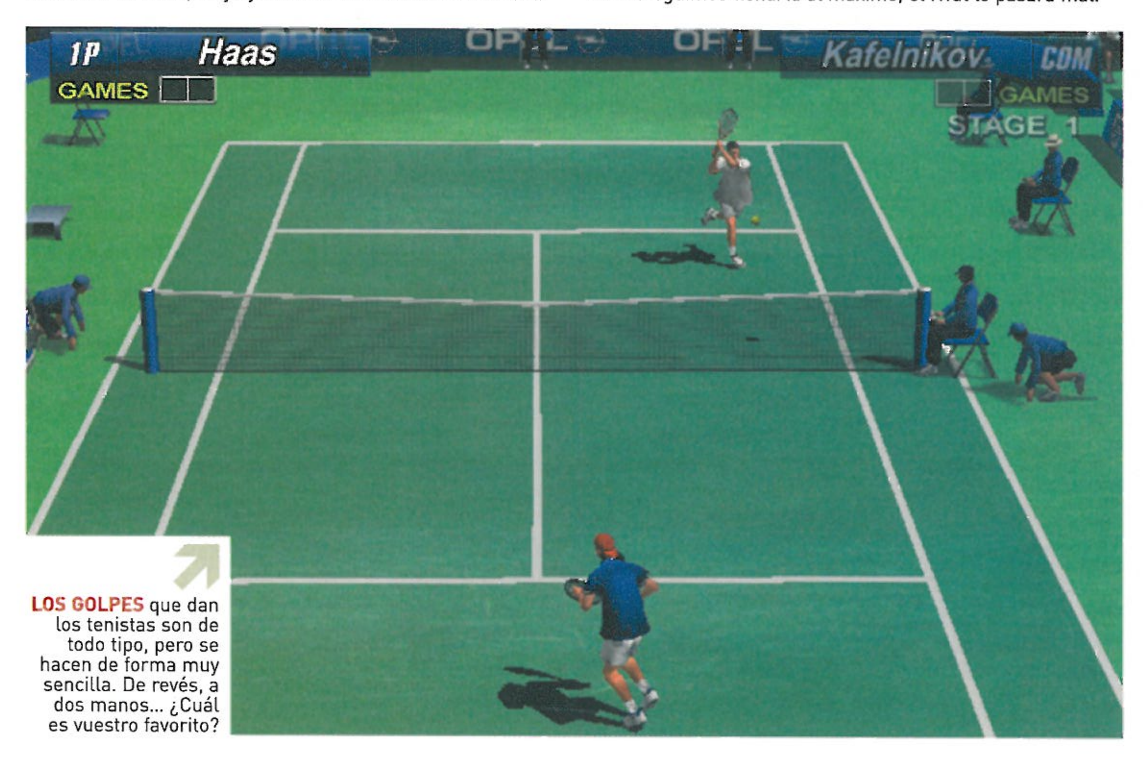




LOS CRACKS que podemos elegir son de lo mejorcito del circuito. Y además, Moyá y Arantxa como marca de la casa.



LOS SERVICIOS se realizan mediante una barra de fuerza. Si conseguimos llenarla al máximo, el rival lo pasará mal.



LOS GOLPES que dan los tenistas son de todo tipo, pero se hacen de forma muy sencilla. De revés, a dos manos... ¿Cuál es vuestro favorito?

¡MI REINO POR UNA RAQUETA!

El modo "World Tour" es uno de los principales atractivos de este título, porque además de ser divertido, nos ayuda a progresar con la raqueta:



CREAR NUESTRO JUGADOR es lo primero que debemos hacer. Podemos elegir el look que más nos guste, su color de pelo y de piel, su peso y altura... Nos ha salido un pelín"macarrilla"¿no?



LOS ENTRENAMIENTOS nos enfrentan a retos de lo más original y divertido. Derribar tanques con la pelota, esquivar balones, acertar en una diana con nuestro saque... ¡De todo!







LAS PISTAS están perfectamente reflejadas y algunas intentan imitar incluso a las reales, como Wimbledon o Roland Garros, aunque tienen otro nombre. Podemos jugar sobre hierba, cemento, tierra batida... Además, la pelota reacciona de forma diferente en cada una de ellas.

y la sencillez de manejo, por encima de una simulación más exigente. No es que nos falten posibilidades, ya que podemos hacer globos, dejadas y otros muchos golpes, sino que a la larga nos damos cuenta de que el golpe normal, junto a nuestros reflejos con el pad, es suficiente para llevarnos la victoria. Pese a ello, el resultado es divertido y adictivo a más no poder, y al fin y al cabo, ¿no es eso lo que importa? HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU INTUITIVO CONTROL**, que permite que cualquiera se lo pueda pasar de lo lindo en cada partido.

■ **LOS GRÁFICOS** son muy reales, tanto por el parecido de los tenistas como por sus variados movimientos.

lo peor

■ **SU POCA PROFUNDIDAD** en la simulación, a pesar de su alto e indudable grado de diversión.

■ **LA ESCASEZ DE MODOS**, y el más interesante, el "World Tour", se hace un pelín lento.

alternativas

«Virtua Tennis 2» se ha colocado en el primer puesto del pódium tenístico de PS2, tanto por su nivel técnico como por su capacidad de diversión. Pero como su estilo arcade puede no gustar a todos, tenéis otras opciones como el **«Pro Tennis»**, de Namco, o **«Smash Court Tennis»**, que cuenta con los mejores tenistas del circuito y con el sello de Konami.

■ **GRÁFICOS** Los jugadores se parecen a los reales, se mueven a las mil maravillas, y además desgastan la pista con sus pisadas. Como en la tele. **90**

■ **SONIDO** El sonido de las raquetas y la pelota se rodea de un logrado ambiente, con detalles como los aplausos del público o la voz del juez de silla. **79**

■ **DURACIÓN** Pese a la escasez de modos de juego, las posibilidades "World Tour" y sobre todo el modo multijugador pueden hacerlo "infinito". **90**

■ **DIVERSIÓN** Los partidos, con la máquina o con amigos, son los más divertidos y adictivos del género. Sólo le faltan los torneos del Grand Slam. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

Este nuevo «Virtua Tennis» sigue conservando en PS2 las mismas virtudes que lo llevaron a lo más alto en DC. Sus gráficos son de lo mejorcito del género, y los 16 tenistas son perfectamente reconocibles sobre la pista, mientras que el control engancha desde la primera partida, pese a que le pueda parecer poco profundo a los más exigentes. Si a eso unimos la posibilidad de crear nuestros propios jugadores y un modo multijugador apasionante, el resultado está más que claro: juego, set y partido para Sega.

DANIEL QUESADA



■ AVENTURA/ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



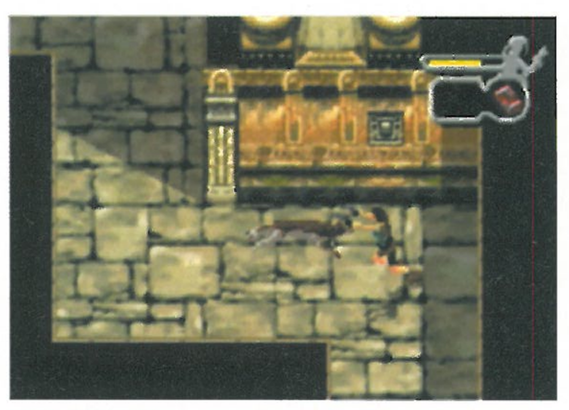




ARQUEOLOGÍA DIVERTIDA

¿Pensabais que buscar tesoros era quitar el polvo a las piedras con un cepillito? De eso nada. Hay que sudar tinta. Estos son los pasos que tenéis que dar:

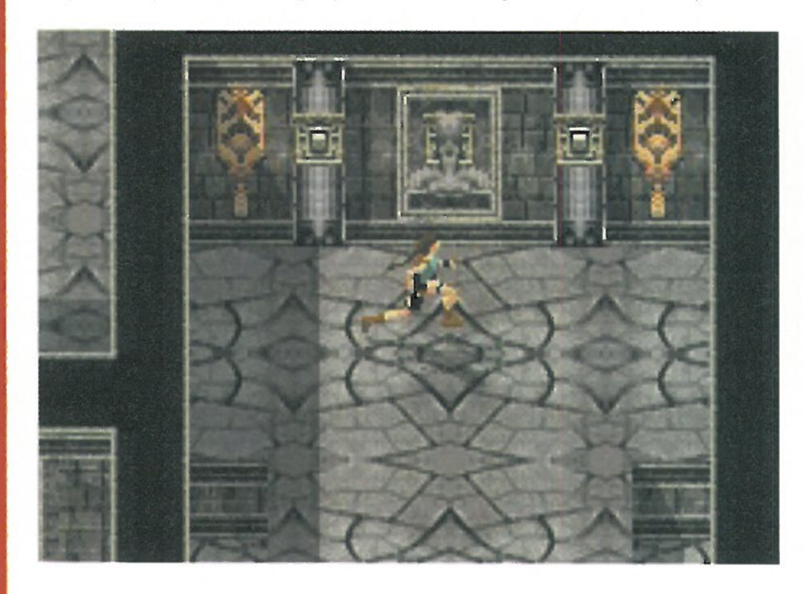
1. **LOS ENFRENTAMIENTOS** con los enemigos ocupan buena parte del juego. Para defendernos de ellos podemos utilizar nuestras pistolas, una Uzi o un arma de rayos.
2. **LOS PROBLEMAS "DE COCO"** son la espina dorsal del juego. Se basan en activar determinados interruptores o colocar objetos en sitios concretos.
3. **LOS SALTOS,** las zonas de escalada y las trampas ponen a prueba las habilidades de Lara y nuestros dedos. Más de una vez repetimos fase por culpa de un barranco que se resiste.



HAY QUE VIAJAR por todo el globo en busca de tres piedras mágicas, despachando enemigos y "asuntos de cerrajería".



LOS PUZZLES ABUNDAN, y algunos son tan curiosos como éste del puente invisible. ¿No os suena a Indiana Jones?





EN EL INVENTARIO encontramos ítems, botiquines, y también elegimos arma.

UNA PEQUEÑA GRAN AVENTURA

TOMB RAIDER PROPHECY

Al fin es posible vivir las aventuras de la señorita Croft en esta consola, aunque por un motivo inquietante: ¡llega el Apocalipsis!

■ **UNA SECTA LLAMADA LOS TEG-DU-BHOREZ** planea poner fin a la Humanidad siguiendo lo que predijo un antiguo libro, así que ahora alguien debe encontrar las piedras mágicas que persiguen estos chalados y acabar con su organización. Sin duda, es la ocasión ideal para tomar el control de nuestra querida arqueóloga, que en este cartucho imita el estilo de las versiones que todos hemos jugado mil veces. Para ello se ha optado, en primer lugar, por unos gráficos en perspectiva isométrica que cumplen la mar de bien.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO TAMBIÉN ES SIMILAR:** tenemos que trepar, saltar, disparar con las pistolas, pulsar interruptores... ¡como en los viejos tiempos!

Los mapeados son grandes y los puzzles cada vez más retorcidos, aunque casi siempre repiten la misma mecánica: abrir una puerta con un pulsador que está en el otro extremo del escenario. Aquí llegamos al único fallo: se hace algo reiterativo cuando vamos por la mitad del juego, porque no hay fases acuáticas ni vehículos, como otras veces. Aún así, la aventura es lo suficientemente larga, la dificultad crece correctamente y el plano técnico mola. No tiene la fuerza de sus hermanos mayores, pero casi. HC

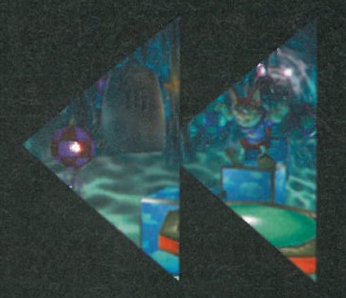
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	76
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	82

Valoración La adaptación a la portátil ha dado buen resultado gráfico y jugable (el control es cómodo). Los retos enganchan y completan un juego sólido, aunque algo falto de variedad.

PUNTUACIÓN FINAL 82

¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?



Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.



Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.



Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.



Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.



Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.









www.xbox.com/es/blinx

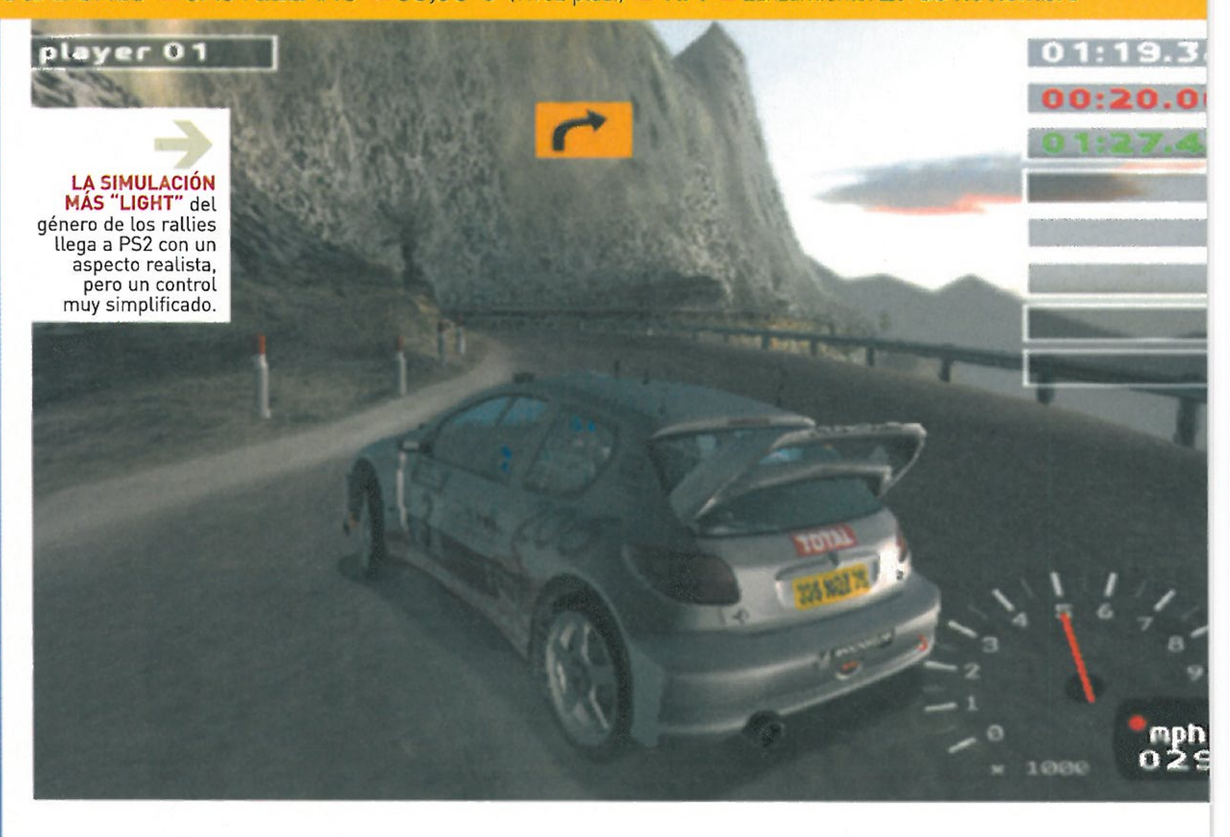
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.982 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 27 de noviembre









LA SIMULACIÓN MÁS "LIGHT" del género de los rallies llega a PS2 con un aspecto realista, pero un control muy simplificado.

ESTILO PROPIO

«WRC II Extreme» es un juego que tiene una personalidad muy definida. Estas son las claves que le diferencian de sus rivales:

1. **LOS ESCENARIOS** más realistas que hayáis visto nunca, y no sólo por los efectos gráficos, sino también por el trazado de los circuitos, las subidas y bajadas, la ausencia total de popping...
2. **EL CONTROL** de los coches, que no ofrece dificultad para tomar curvas y realizar derrapes y otras maniobras, pero os sorprenderá al haceros volar por los aires al menor descuido.
3. **LOS COCHES,** que no sólo son reales y están realizados con todo lujo de detalles, sino que además se deforman y rompen por todos lados. Lo podréis comprobar al primer tortazo que os deis.

EL EXTREMO DE LA VELOCIDAD

WRC II EXTREME

Este trabajo me aburre... ¡izquierda!...voy a comprarme un juego... ¡gas!... de rallies como el «WRC II»... ¡frenada larga!... seguro que es más emocionante que ser copiloto. ¡Carlos, trata de arrancarlo!



FORD FOCUS

¿Conocéis este coche? Seguro que no, porque como no sale en ningún juego de rallies... Es broma, esta maravilla de la técnica es el vehículo más completo del juego, y quizá uno de los más bonitos también, ¿no creéis?

EL LUJO DE TENER LA LICENCIA OFICIAL que permite incluir todos los pilotos del Mundial de Rallies, 7 coches reales y 115 tramos verdaderos distribuidos por 14 países, está al alcance de pocos juegos. Hablamos de títulos como «Colin McRae 3.0» o de «World Rally Championship», que además repite la "machada" en esta segunda parte.

Pues bien, la nueva entrega de «WRC», no sólo cuenta con los Focus, Xsara, Lancer y demás coches actualizados, sino que para la ocasión ha incorporado nuevos modos, más vehículos y una calidad gráfica que ha sobrepasado todas las expectativas gracias al uso de fotos de satélite para aumentar el nivel de detalle, tanto en los coches como en los alucinantes escenarios.

A TRAVÉS DE CUALQUIERA DE SUS 11 MODOS, entre los que se cuentan Campeonatos normales o personalizados, Desafíos, Time Trial y multijugador para 2 participantes, podemos pilotar los 7 coches reales ya mencionados o los 6 modelos "Extreme", coches ocultos diseñados expresamente para «WRC II», y que son versiones especiales con más potencia y un "look" más agresi-






LA VELOCIDAD que alcanzan los coches es muy elevada, por lo que deberéis estar muy atentos a todas las curvas.



LA LLUVIA Y LOS DESTROZOS en los vehículos le permiten al juego exhibir un montón de efectos gráficos de calidad.



RESPECTO A SU PRIMERA ENTREGA, este juego dispone de más tramos, mejores gráficos y los coches y pilotos reales actualizados.

11 FORMAS DE JUGAR

Si algo tiene de sobra este juego, son modos. Hay campeonatos, torneos... No podemos explicároslos todos aquí, pero éstos son de los más interesantes:



EL MODO MULTIJUGADOR, para dos pilotos, mantiene intacta la velocidad, pero a costa de quitar un poco de detalle a los escenarios y poner los coches algo más pequeños en pantalla.



EL DESAFÍO, que además se puede personalizar, os pone el reto de pasar determinados tramos en un tiempo mínimo, con la posibilidad de escoger circuitos de distintos países.







LOS 6 COCHES "EXTREME" se han diseñado en exclusiva para salir el juego bajo la licencia de las propias marcas fabricantes. Aquí tenéis un Skoda (Izq.), un Hyundai (Centro) y un Ford (Der.) en acción. Se consiguen ganando en los distintos modos.

vo. Lo que también debéis saber es que el juego hereda de su antecesor el estilo sencillo y directo en el control. Estos coches se caracterizan por su ligereza, ideal para derrapar, pero también para salir volando, por lo que las carreras resultan emocionantes, pero les falta algo de realismo.

En resumen, un juego fantástico para amantes de la velocidad que no estén buscando una simulación muy rigurosa.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS ESCENARIOS,** que gracias al motor gráfico y las fotos hechas por satélite, son los más realistas que hemos visto nunca en el género.

■ **LAS OPCIONES,** que os darán decenas de posibilidades de juego.

lo peor

■ **EL MULTIJUGADOR** pierde más calidad gráfica de lo esperado.

■ **EL CONTROL,** ya que los coches resultan difíciles de pilotar por su poco peso, pese a que el manejo no es en absoluto complicado.

alternativas

La calidad que ofrece la simulación de **«Colin McRae 3.0»** le coloca en una privilegiada primera posición dentro de este subgénero, aunque en gráficos se ha visto sorprendido por «WRC II». Atrás quedan los **«V-Rally 3»**, **«Pro Rally 2002»** y **«Rally Championship»**, que aunque tienen una buena calidad general, tendrán que mejorar en sus próximas versiones.

■ **GRÁFICOS** Aunque los coches están muy bien hechos, sin duda lo mejor en este apartado es el extraordinario realismo de todos los escenarios. **92**

■ **SONIDO** Contiene algunos temas de los Chemical Brothers, voces dobladas y una buena cantidad de efectos de sonido bastante cumplidores. **84**

■ **DURACIÓN** Con tantos modos, tres niveles de dificultad y los 6 coches especiales ocultos, es quizá el juego rallies más largo de PlayStation 2. **90**

■ **DIVERSIÓN** Su simplicidad lo hace muy divertido, su velocidad bastante vertiginoso, aunque la "ligereza" de los coches le vuelve menos realista. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

La clave para opinar sobre este juego está en el control, porque en los aspectos técnicos cuenta con calidad de sobra. Y es que, el que los coches "vuelen" con facilidad y el control sea simple, no significa que sea un arcade, pues no se parece a juegos como «Shox» o «Burnout 2». Lo que ocurre es que los coches tienen una gran viveza en los derrapes, curvas y choques, lo que le quita casi todo el componente de simulación, pero lo hace más emocionante. A nosotros nos gusta más el estilo de «Colin», pero... ¡vosotros mismos!

DANIEL QUESADA



■ PARTY GAME ■ HUDSON ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 29 de noviembre





UN TABLERO MUY VERSÁTIL

En los tableros tenemos que enfrentarnos a toda clase de retos: por parejas, contra todos, 3 contra uno... Básicamente hay 3 estilos de juegos, aunque las combinaciones posibles entre ellos son casi infinitas:

1. "MACHACABOTONES". Hay que pulsar los botones a toda pastilla, y a veces alternar incluso entre un par de ellos. Quien más rápido pulse, gana.
2. HABILIDAD. Tenemos un montón de posibilidades: caminar por zonas determinadas, conseguir objetos, hacer dianas... ¡Que no os tiemble el pulso!.
3. AZAR. Ya sabéis: cada jugador tiene que elegir una carta, pulsar un botón o lo que se os ocurra. El que caiga en la trampa, pierde el juego. Es como una lotería, pero con efectos más chachis.



NUESTRA MISIÓN PRINCIPAL en el juego es conseguir el mayor número de estrellas. Para conseguir este objetivo tenemos que "patearnos" los largos tableros.







TODO EL JUEGO ha sido traducido al castellano, algo muy de agradecer por la importancia que tienen todos los menús y las explicaciones de cada minijuego. Leedlas atentamente, y no os perdáis los juegos de palabras y las bromas. ¡Son tronchantes!

MÁS QUE JUEGO, ¡UN DESMADRE!

MARIO PARTY 4

Vale que Mario y sus colegas son versátiles, pero sólo probando su nuevo juego comprobaréis que estos chicos valen para todo.

■ **LOS PARTY-GAMES NO SON MUY ABUNDANTES,** pero casi siempre que sale uno, triunfa. Y si encima está protagonizado por el bueno de Mario y sus colegas, entonces podemos apostar el rosario de nuestra madre a que nos divierte seguro. En este caso nos toca avanzar a través de unos tableros parecidos a los de los juegos de mesa de toda la vida, y cada participante (hasta cuatro) "tira" los dados durante quince turnos. Según la casilla en que caigamos, podemos ganar o perder monedas, comprar objetos, retroceder... ¡Hay de todo!

→ **CADA CASILLA NOS INTRODUCE EN UN MINIJUEGO,** que puede estar pensado para una o para varias personas. Lo bueno es que hay 50, ¡y hasta han tenido que crear un modo de juego aparte para los que sobraron! ¿Y qué pinta tiene? Bueno, tanto los minijuegos como los tableros están realizados con unos gráficos 3D bastante sencillitos, pero coloridos y apropiados para el tipo de juego de que se trata.

Por supuesto, lo mejor del juego es echar partiditas con tres amigos, pero si no tenemos a nadie para jugar, la CPU controlará a los otros personajes. Aunque hay que reconocer que así no es tan divertido, así que, ¿a qué esperáis para buscar compañía? HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	77
SONIDO	73
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	86

Valoración: Este mini-DVD está concebido para jugar en compañía, porque hacerlo en solitario resulta algo lento. Si tenéis colegas a mano, no lo dudéis: es largo, original y divertido.

PUNTUACIÓN FINAL 83

¡ESTRAGO EN PLAYSTATION! ¡X-PLOSIÓN EN X-BOX!

EL REINCIDENTE RECLUTA REBELDE

(GUILE)

CONTRA

LA TEMPERAMENTAL MOLE VERDE

(EL INCREÍBLE HULK)

LA SEXYPANTERA NINJA

(CHUN LI)

CONTRA

EL LANZATELARAÑAS CON LEOTARDOS

(SPIDER-MAN™)



EL PSICÓPATA DEL PIJAMA

(RYU)

CONTRA

LA MULTIPICADORA PELUDA

(WOLVERINE)



& OTROS GRANDES COMBATES. 56 PERSONAJES PARA JUGAR. LUCHA POR EQUIPOS DE 3-CONTRA-3. MÚLTIPLES MODOS DE COMBATE. SIMPLEMENTE PERFECTO.

PlayStation.2





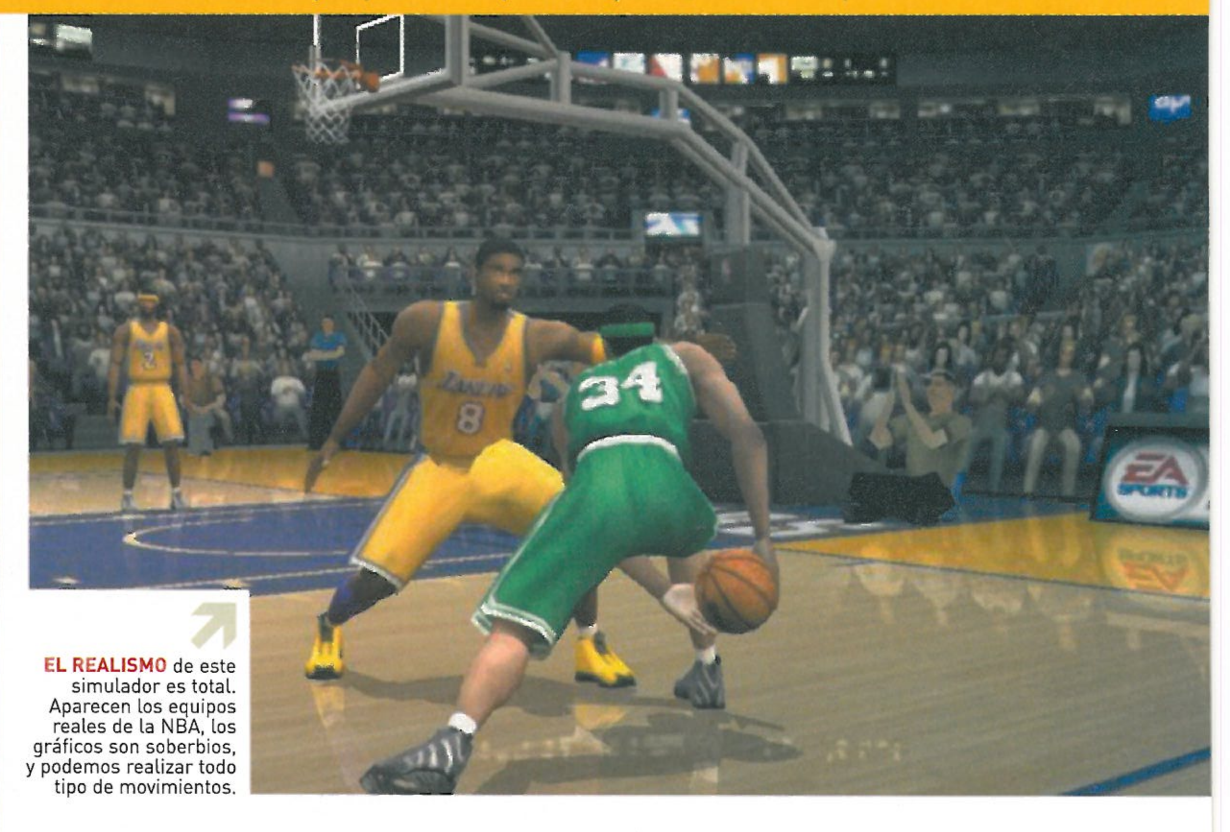


■ DEPORTIVO ■ EA ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO (PS2)/ INGLÉS (Xbox, GC) ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ TP ■ Lanz.: 29 noviembre









EL REALISMO de este simulador es total. Aparecen los equipos reales de la NBA, los gráficos son soberbios, y podemos realizar todo tipo de movimientos.

EL BASKET MÁS PROFESIONAL

NBA LIVE 2003

Si piensas que por ser más bajito que Torrebruno no puedes jugar en la NBA, estás muy equivocado. ¡Pilla un mando!

LOS MODOS DE LAS ESTRELLAS

Este gran simulador de basket ofrece una amplísima variedad de modo de juego, que harán las delicias de los mejores jugones. Aquí tenéis tres ejemplos:

1. **TEMPORADA:** 82 partidos os esperan en esta opción. Seguro que se convierte en una de vuestras favoritas.
2. **UNO CONTRA UNO:** Si os creéis los mejores en esto de meter canastas, podéis demostrarlo en estos duelos callejeros cara a cara contra los jugadores más populares de la NBA.
3. **MANAGER DE EQUIPO:** Si lo vuestro son los despachos, esto es lo que buscáis: podéis realizar ofertas a los jugadores que más os gusten para ficharlos.

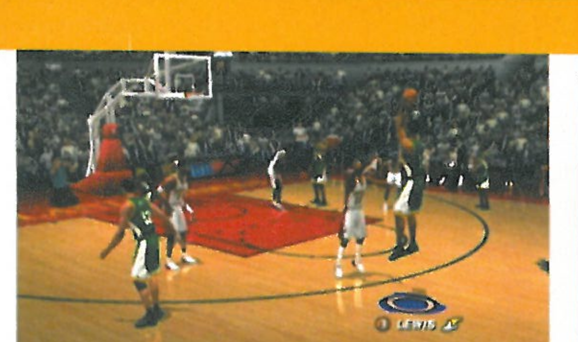
■ **LOS FANS DEL MEJOR BASKET** pueden dar saltos de alegría, porque la saga virtual más popular de este deporte está de vuelta. El nuevo «NBA Live» nos trae las plantillas actualizadas de los 29 equipos de la NBA, un nivel de realismo jamás visto, y hasta 8 modos de juego: Uno contra uno, Franquicia, etc. Entre todos, destacan dos en particular: la temporada completa a 82 partidos, que sigue el calendario de este mismo año, y el nuevo modo Manager, que nos permite realizar fichajes de jugadores y hará las delicias de los jugones más "cerebrales".

→ **EL CONTROL ES OTRO DE LOS PUNTOS FUERTES** de este simulador. Es posible realizar una amplia gama de acciones con relativa facilidad, desde un espectacular alley-hoop a pedir un bloqueo. Además, y gracias al sistema Freestyle (similar al de «FIFA 2003»), podemos "marcarnos" verdaderas filigranas con el balón, como pasárnoslo por de-

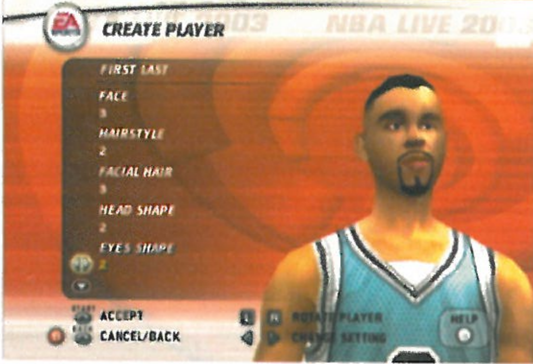
McGRADY →

Tracy McGrady es la estrella indiscutible de los Orlando Magic, una de las mejores franquicias de la Conferencia Este. Es uno de los jugadores más completos de la liga: anota, rebotea, sube el balón...

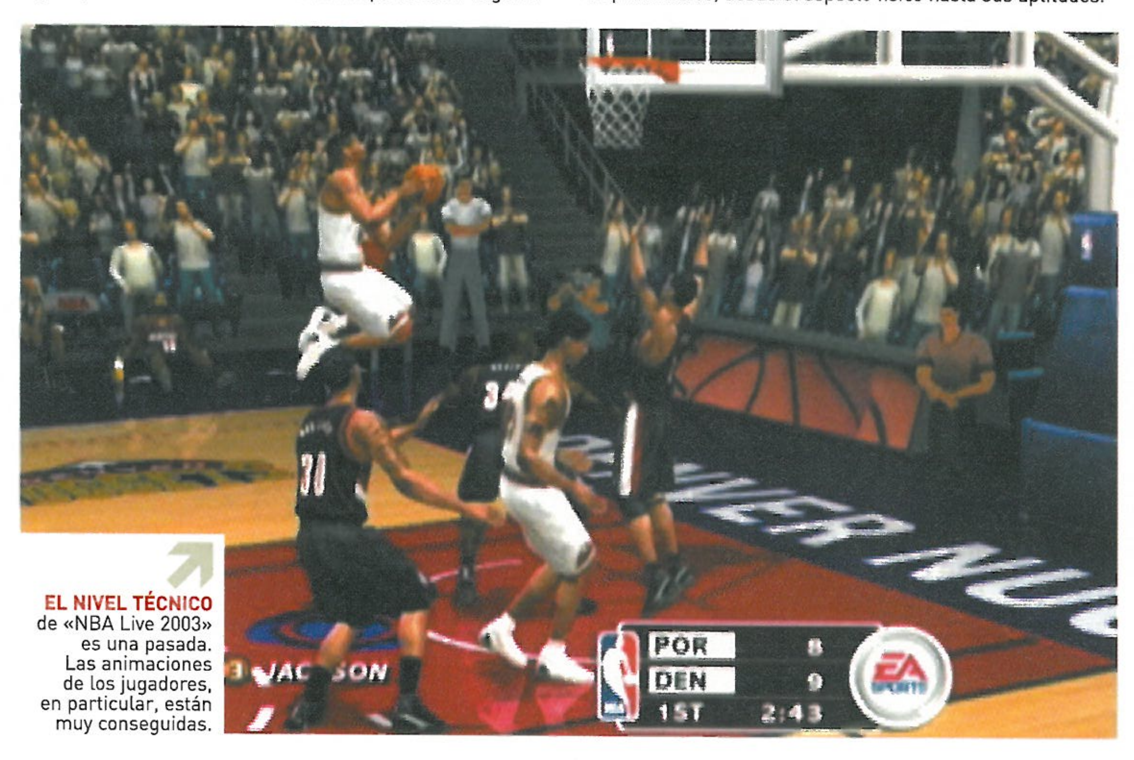




LA AMBIENTACIÓN de los partidos es genial. El pabellón repleto, los entrenadores en la banda... ¡Ésta entra seguro!



EL EDITOR DE JUGADORES nos permite variar un montón de parámetros, desde el aspecto físico hasta sus aptitudes.



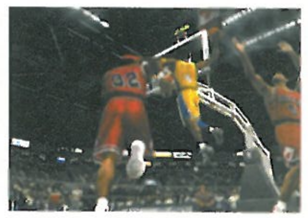
EL NIVEL TÉCNICO de «NBA Live 2003» es una pasada. Las animaciones de los jugadores, en particular, están muy conseguidas.

¡ESTO SÍ QUE ES REALISMO!

Nunca antes habíamos disfrutado en un juego de baloncesto de un nivel de realismo como el que nos ofrece este juego. ¡Si parece una retransmisión!

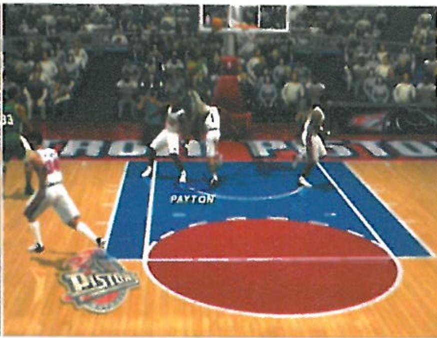


LAS SECUENCIAS ANIMADAS que aparecen cuando sucede alguna acción importante (una canasta inverosímil, un fallo clamoroso...) reflejan los sentimientos de los jugadores.



EN LAS REPETICIONES es cuando se alcanza el cénit técnico de «NBA Live 2003»: es posible apreciar hasta los cordones de las zapatillas. Más detallados, imposible.







LAS CÁMARAS nos permiten seguir la acción desde casi cualquier ángulo imaginable, y con distintos niveles de zoom. Como siempre suele ocurrir, las más jugables son las más alejadas, aunque son menos vistosas que las tomas que siguen el juego de cerca.

bajo las piernas o hacer un reverso. Ni que decir tiene que este gran abanico de posibilidades hace que el realismo sea total.

A ello también contribuyen los sobresalientes gráficos y el buen apartado sonoro, aunque debemos dar un tirón de orejas a EA Sports por haber doblado sólo la versión de PS2, desentendiéndose de las otras dos. Por lo demás, éste es el simulador de basket más perfecto que existe. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL CONTROL** de los jugadores es fenomenal, muy completo, pero sencillo. Con el tiempo haréis auténticas virguerías con el balón.

■ **LA VARIEDAD DE MODOS,** que garantiza diversión de todo tipo.

lo peor

■ **ALGUNAS DE LAS CÁMARAS** resultan visualmente espectaculares, pero no siguen bien la acción.

■ **LA CARA DE GASOL,** nuestra estrella en la liga americana, que no está demasiado bien conseguida.

alternativas

La oferta de juegos de baloncesto en todas las consolas es realmente interesante. GC es la que mejores títulos tiene, con **«NBA Courtside»** y **«NBA Street»** a la cabeza. PS2 también cuenta con el título anterior y alguno más, pero de menor calidad. Xbox recibe este mismo mes **«NBA Inside Drive»**, no tan bueno como «NBA Live», pero aceptable.

■ **GRÁFICOS** El modelado de los jugadores y sus animaciones son magistrales, y los pabellones han sido realizados con todo lujo de detalles. **91**

■ **SONIDO** Los comentarios de Sixto Miguel Serrano (sólo en PS2) ambientan bien cada partido. Restadle varios puntos a las versiones GC y Xbox. **94**

■ **DURACIÓN** Los ocho modos de juego y el genial multijugador dan para muchas semanas de diversión. No os aburriréis pronto, no. **92**

■ **DIVERSIÓN** El completo control, la variedad de modos y el alto nivel de realismo hacen de este título una fuente inagotable de diversión. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

La NBA está más de moda que nunca (Gasol y el regreso de Jordan a la liga han desatado la fiebre por la liga americana), y gracias a este juego la cosa se va mantener así por mucho tiempo. «NBA Live 2003» es el simulador soñado por cualquier fan de este deporte. Cada partido resulta espectacular y realista al máximo, y casi da la sensación de que realmente estamos en la cancha metiendo canastas junto a los mejores jugadores del mundo. Y encima técnicamente alcanza un nivel impresionante. Más que recomendable.

DAVID ALONSO

■ SHOOT 'EM UP ■ UBI SOFT ■ 1 - 2 jugadores ■ CASTELLANO ■ 59 € (PS2, GC)/ 69 € (Xbox) ■ +18 años ■ Lanz.: Ya disponible





3

INTELIGENCIA MILITAR

La forma en que se resuelven las misiones en este shooter es muy estratégica. A continuación os explicamos como tenemos que "currárnoslo" para salir vivos de este campo de batalla:

1. TRAZAMOS LA ESTRATEGIA a seguir en el mapa de la zona. Así podemos decidir si separamos a los dos equipos o avanzamos todos juntos, por qué punto pensamos vadear ese río...

2. SELECCIONAMOS LOS SOLDADOS que mejor se adapten a la misión que tenemos que superar. Tenemos mucho dónde elegir: artilleros, artificieros, francotiradores...

3. DAMOS ÓRDENES al resto de los soldados mientras avanzamos con sigilo, y estamos preparados para cualquier imprevisto.



LA ESTRATEGIA es fundamental en el desarrollo de este shooter. Tenemos que pensar todas nuestras acciones y las de nuestros compañeros a la hora de avanzar







LAS POSIBILIDADES DE JUEGO son muy amplias: Además del extenso modo historia, hay un fantástico modo multijugador a pantalla partida (Izq.), fases de entrenamiento (Dcha.), y la versión de Xbox incluso está preparada para poder disputar partidas en Internet.

¡ESTALLA LA GUERRA FANTASMA!

GHOST RECON

Para sobrevivir en este shooter hay que dominar el arte del sigilo y tener unos nervios de acero. ¡Menos mal que no vamos solos!

■ **EL EQUIPO DE FUERZAS ESPECIALES "GHOST"** (fantasma en inglés) es un grupo de soldados especializados en realizar incursiones de alto riesgo gracias a su completo dominio de las técnicas de camuflaje. En esta ocasión, los "fantasmas" (o sea nosotros) han sido enviados al este de Europa para llevar a cabo misiones de infiltración y rescate, así que ya sabéis lo que toca: controlar un punto de mira (aunque no se ve el arma que manejamos) y avanzar con total discreción para evitar, en la medida de lo posible, a nuestros enemigos a lo largo de 23 variadas fases. ¿Que os parece chungo? Puede, pero por suerte no vamos solos.

MANEJAMOS A DOS EQUIPOS DE TRES SOLDADOS, y aunque sólo controlamos directamente a un personaje, podemos dar órdenes al resto, por lo que las posibilidades son enormes. Eso sí, lo mejor es su modo multijugador, en el que destaca la posibilidad de realizar todas las misiones de forma cooperativa en compañía de un colega.

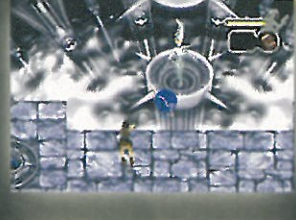
Un eficiente sistema de control y un apartado gráfico algo irregular redondean un shooter diferente, con un desarrollo "sesudo" y un alto componente estratégico. Si buscáis acción más directa, ésta no es vuestra guerra.

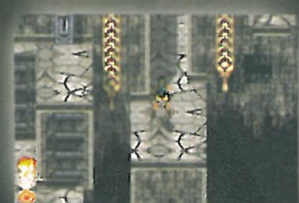
NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	73
SONIDO	78
DURACIÓN	81
DIVERSIÓN	79

Valoración: El modo multijugador es muy completo, y la idea de manejar a seis soldados a la vez consigue un desarrollo muy profundo, pero empañado por algunos defectos gráficos.

PUNTUACIÓN FINAL 78








Ubi Soft


aDeSe
TP


EIDOS
core
design

■ PLATAFORMAS ■ MICROSOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



USA EL PODER TEMPORAL

Si recoge 3 o 4 gemas del mismo color, Blinx obtiene unos poderes temporales: Retroceder, Pausar, Acelerar, Cámara Lenta y Grabar. Hay que usarlos adecuadamente:

1. SI GRABA durante unos segundos, puede crear un doble que le ayuda.
2. EL RETROCESO hace que todo vuelva atrás: lo que antes estaba derruido, ahora se reconstruye.
3. LA PAUSA es perfecta contra enemigos recalcitrantes.

EL TIEMPO EN SUS MANOS

BLINX THE TIME SWEEPER

Con "Slow-mo" todo se ve a cámara lenta, si le das a "Grabar" disfrutas el doble... ¡Este plataformas se maneja igual que un vídeo!

■ **¿SABÍAIS QUE EL TIEMPO SE HACE EN FÁBRICAS?** Y no sólo eso, sino que si alguien (pongamos que unos cerdos motorizados como los del juego) roba los cristales que controlan esas fábricas, todo se desmadra y el planeta se llena de monstruos. Pero da la casualidad de que en ese planeta (B1Q64 para más señas) "curra" Blinx, un gato espabilado que no duda en patearse 40 niveles, inspirados en lugares como Venecia, Times Square o las ruinas mayas, para arreglar este desaguisado.

➔ **EL DESARROLLO ES EL DEL CLÁSICO PLATAFORMAS,** a base de evitar obstáculos y saltar trampas, pero eso sí, con una dificultad creciente a la que se añade algo más: para superar cada nivel, Blinx tiene que acabar con todos los monstruos en diez

BLINX ➔

Además de ser un gato molón, Blinx trabaja en la Fábrica de Tiempo. Le ha tocado la difícil papeleta de recomponer el tiempo él solito. ¡Lo que hay que hacer por el "curro"!








EL MANEJO DEL TIEMPO es la clave para que Blinx triunfe. Tiene que usar sus poderes para superar plataformas, acabar con monstruos y derrotar a los "jefes".



LOS SALTOS AJUSTADOS no podían faltar en un plataformas. Muchos de ellos requieren habilidad, mientras que otros se superan "trasteando" con el tiempo.



minutos. Suerte que cuenta con su "aspiralotodo", un cacharro que aspira la chatarra esparcida por el escenario (como barriles, carros o ruedas) y la arroja contra los monstruos. Parece mucho que hacer en apenas diez minutejos... ¡pero el tiempo no es problema para nuestro minino!

➔Y ES QUE BLINX PUEDE MANIPULAR EL TIEMPO. Veréis, cada vez que acaba con un enemigo, aparecen gemas de distintas formas. Si reúne tres o cuatro gemas iguales, obtiene un poder temporal que recuerda al manejo de un vídeo: con la Pausa "congela" a sus enemigos, el Retroceso hace que todo vuelva marcha atrás, y la Grabación le da "el poder de dos", que permite grabar a Blinx y reproducirlo como si de un doble se tratase. Es una idea genial que empuja a jugar una y otra vez, pero podría estar más desarrollada, ya que la mecánica se hace repetitiva.

Pese a todo, los secretos, el magnífico apartado gráfico y su original y revolucionario concepto merecen la pena. HC

OPERACIÓN LIMPIEZA

Para que todo vuelva a la normalidad, Blinx tiene que limpiar de monstruos cada nivel en un tiempo límite. Además del tiempo, su mejor arma es un aspirador muy especial:



EL ASPIRADOR le sirve para recoger toda la "basura" de los escenarios y, a continuación, lanzársela a los enemigos.



LOS ENEMIGOS dejan tras de sí unas gemas cuando la palman. Combinando las de igual color, logramos poderes temporales.



LOS ESCENARIOS no sólo son amplios y detallados, sino que además están plagados de enemigos. ¡Ojo a este grandullón!



¡ANDA, UN MANDO A DISTANCIA! Como veis, todo el sistema de control del tiempo se maneja como si fuera un vídeo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

MANEJAR EL TIEMPO como nos dé la gana: adelante, atrás, detenerlo, reproducirlo...

LOS GRÁFICOS "se salen", sobre todo los de ese pedazo de personaje que es el felino Blinx.

lo peor

DABA PARA MÁS. Éste original concepto y un protagonista tan guay daban para algo más ambicioso.

UN POCO REPETITIVO. La forma de solucionar las situaciones pronto se vuelve un poco repetitiva.

alternativas

«**Blinx**» se nos ha colocado directamente en lo más alto del podio plataformero en Xbox, pero si miramos hacia abajo podemos encontrar algunos títulos como **«Crash Bandicoot - The Wrath of Cortex»**, un juego bastante más clásico. Ahora también tenemos a **«Ty, the Tasmanian Tiger»**, otro plataformas bastante "apañadito".

GRÁFICOS Blinx es casi perfecto en su diseño, y los escenarios son muy buenos, aunque algo pequeños. Sólo los enemigos flojean un poco. **87**

SONIDO Los diálogos no están traducidos, pero como Blinx sólo maúlla, no es algo negativo. La música y los efectos son originales y variados. **80**

DURACIÓN Nada menos que 40 fases repartidas en 10 niveles. Además, volveremos a ellas para conseguir más oro y todos los secretos. **85**

DIVERSIÓN Poder "experimentar" con el tiempo mola todo, aunque podía haber dado más de sí. De todos modos, muy entretenido. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 84

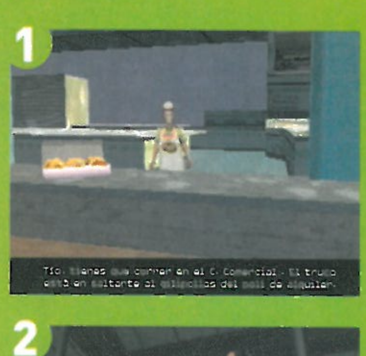
valoración

Ya es oficial: Xbox tiene aquí su primer gran plataformas. Pero «Blinx» no sólo es un excelente representante del género, sino que además es innovador e introduce un concepto de juego que, sin duda, dará mucho que hablar (y seguro que se dejará notar en otros juegos). Si esta idea de manipular el tiempo se hubiese llevado más lejos, si el juego se "desmelenase" un poco más, «Blinx» podría haber sido uno de los plataformas más importantes de los últimos tiempos. Es muy bueno, pero podría haber sido genial.

RICARDO DEL OLMO



■ DEPORTIVO ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2, GC)/ 64,95 € (Xbox) ■ +18 ■ Lanz.: 29 noviembre







ACRÓBATAS SOBRE RUEDAS

Para conseguir todos los vídeos del juego tenéis que ser muy habilidosos sobre vuestra bici. Seguid estos tres consejitos y así podréis verlos todos:

1. **CUMPLIR LOS 20 OBJETIVOS** de cada nivel, que son muy variados y tan subidos de tono como los comentarios (con textos en castellano) de la gente que nos van encargando las misiones.
2. **EN LAS FASES DE CAMPEONATO,** demostradles a los jueces todo lo que sois capaces de hacer sobre 2 ruedas: saltos increíbles, grinds kilométricos, y todo tipo de piruetas en el suelo.
3. **EL EDITOR DE NIVELES,** viene muy bien cuando os canséis de jugar en las fases que otros hayan diseñado y os apetezca jugar a ser arquitectos.



HACER PIRUETAS con la bici es el principal reto del juego, aunque se distingue de otros de su género al incluir imágenes adultas y un humor de lo más salvaje.







LAS "RAYADAS" están a la orden del día en «BMX XXX». Mirad esta misión, que consiste en lograr puntos mientras empujamos con la bici un, ejem, "cagadero". Y si lo logramos, como recompensa se abren unos vídeos en los que salen bailarinas de strip-tease. Casi nada.

TIRAN MÁS DOS BICICLETAS...

BMX XXX

Lo de mezclar la velocidad con el tocino se ha hecho realidad en este juego, en el que hay bicis, piruetas, ¡y mucha carne fresca!

■ **HACER TODO TIPO DE LOCURAS CON LA BICI** nunca ha tenido un premio más "caliente" que en «BMX XXX», porque mientras otros juegos similares nos dan puntos por las acrobacias, éste nos regala vídeos de bailarinas de strip-tease en sus 8 niveles. Eso sí, aquí hay que sudar el sillín, porque alterna niveles de campeonato, en los que debemos impresionar a un jurado con nuestras acrobacias, con otros al estilo «Tony Hawk», donde hay que cumplir 20 misiones tan insólitas como hacer piruetas con un water portátil (¡y ocupado!) a cuestas, o "ayudar a un perro a que tenga perritos", por decirlo de una forma fina.

→ **TAMBIÉN HAY UN MONTÓN DE ALICIENTES,** como 3 modos multijugador a dobles, un editor de niveles y personajes, que nos permite crear ciclistas muuuy ligeras de ropa, o una cañera banda sonora a cargo de grupos tan famosos como Green Day.

El juego combina bien la provocación con el humor más salvaje, pero es una lástima que los gráficos no estén más currados, ya que, sin quitarle el mérito al diseño de los ciclistas, ni a la suavidad de sus animaciones, el resto de personajes sufre de "escasez poligonal", y las texturas son demasiado simplonas.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	73
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	81
■ DIVERSIÓN	82

Valoración: Un juego para adultos, con un humor en plan "American Pie" y una mecánica muy entretenida. Eso sí, el apartado gráfico es un tanto simple, y algunos retos se repiten.

PUNTUACIÓN FINAL 80

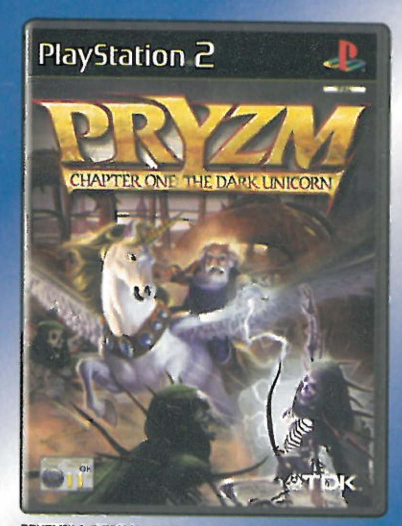
DESCUBRE CON TDK LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS



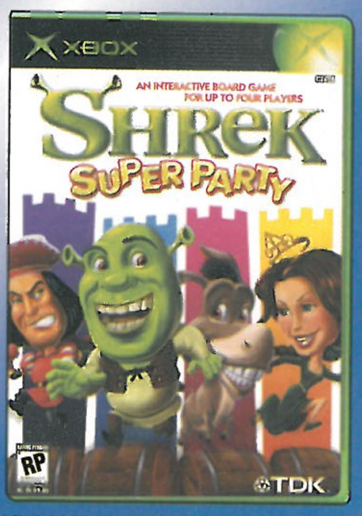
" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



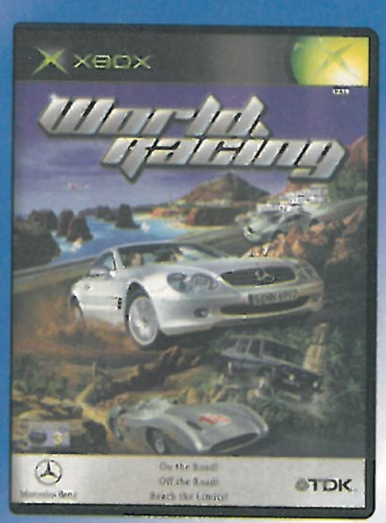




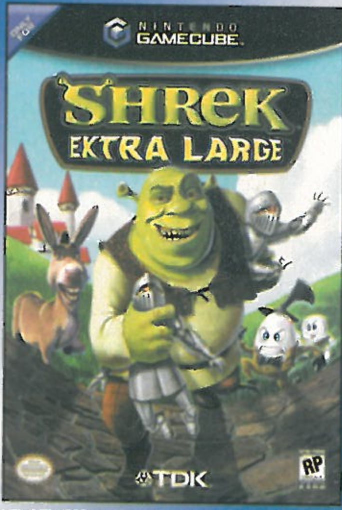
PRYZM™ & © TDK Mediactive, Inc. All characters and related indicia are Mediactive, Inc. PRYZM Chapter One:The Dark Unicorn TM & © 2001 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved."PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



" Shrek © & Shrek Ear Desing (TM) & © 2002 DreamWorks L.L.C. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries."



"© 2002 Mercedes-Benz USA, LLC"



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Licensed by Nintendo. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo."

PlayStation 2

PlayStation















www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com
Fax: 91 747 23 15

■ AVENTURA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible









PARA AYUDAR A HARRY hay que poner los cinco sentidos, pues sus andanzas son muy variadas: puzzles, minijuegos, saltos...

QUÉ DURO ES LO DE SER MAGO

Para acabar con el malvado complot, tendremos que ayudar a Harry en situaciones de lo más variado, unas con habilidad y otras con nuestras neuronas:

1. **LAS PLATAFORMAS** son parte importante de la aventura, aunque los saltos los hacemos de forma automática, y no suelen ser muy complicados. ¡Vamos, un esfuerzo!
2. **LOS PUZZLES** suelen consistir en pulsar un botón, empujar una palanca o utilizar uno de nuestros hechizos contra algún objeto. Cuestión de lógica.
3. **ENCONTRAR ÍTEMS** es otro de nuestros objetivos, ya sean cromos para nuestro álbum, pociones, o libros que nos haya pedido algún profesor.

EL REGRESO DEL NIÑO-MAGO

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Volver al cole, reencontrarse con los amigos, qué rollo... Claro, que si el colegio es Hogwarts y nuestros colegas son aprendices de magos, todo suena mucho mejor ¿no?

■ **HACE TIEMPO QUE ESTE APRENDIZ DE MAGO** se metió en el bolsillo a los lectores, espectadores y, por supuesto, a los consoleros de medio mundo. Y como ahora estrena su segunda peli, los chicos de EA no se han querido perder la ocasión de llevar "La Cámara Secreta" a PS2. La aventura comienza con el bueno de Harry a punto de empezar su segundo año en Hogwarts, pero lo que él no sabe es que alguien está tramando un oscuro complot, que hará que algunos de us amigos se queden de piedra... bueno, convertidos en estatuas, queremos decir. Nuestro objetivo es ayudar a Harry a desenmascarar al culpable, mientras disfrutamos de una genial ambientación, que parece sacada directamente del cine.

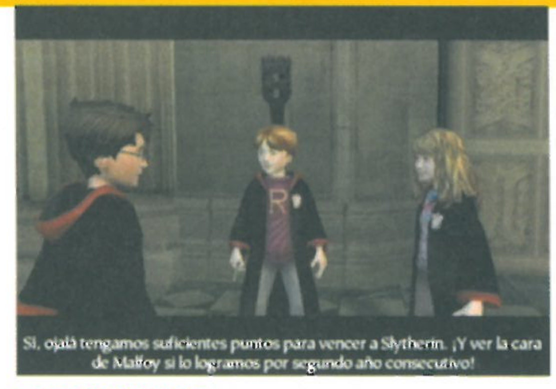
→ **LA MECÁNICA DEL JUEGO ES BIEN SENCILLA.** De hecho, nuestro fiel diario nos indica la misión que debemos cumplir en cada momento, lo que nos permite avanzar con bastante facilidad. Y si a eso unimos la variedad de situaciones con las que nos encontramos (desde zonas de plataformas hasta reñidos

→ HARRY

Ni Merlín, ni David Copperfield. Está claro que el mago más famoso de los últimos tiempos es este chavalín con cara de no haber roto un plato en su vida. ¿Queréis empezar el nuevo curso con él?



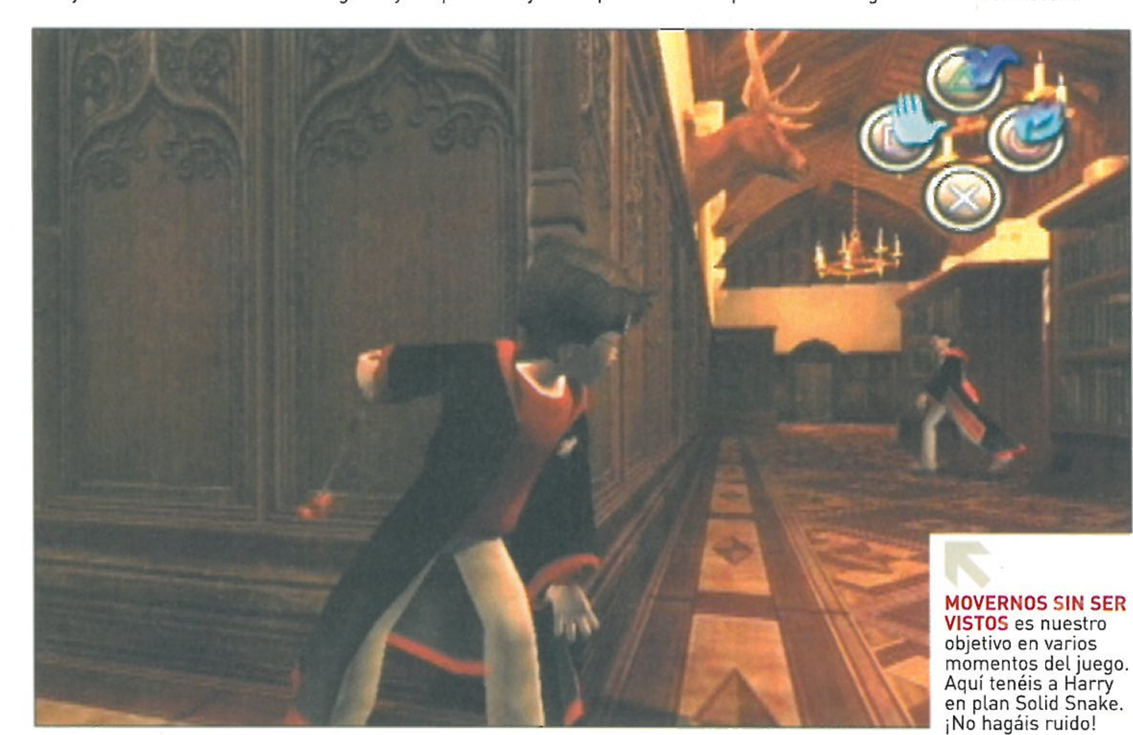




LOS PROTAGONISTAS son los mismos del libro y de la peli. Ron y Hermione también serán de gran ayuda para Harry.



ALGUNOS ENEMIGOS nos lo pondrán un pelín más difícil, pero recordad que un buen mago no debe desfallecer...

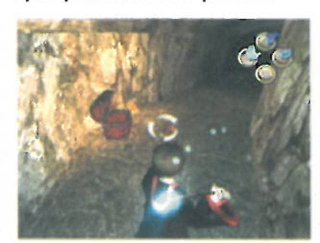


MOVERNOS SIN SER VISTOS es nuestro objetivo en varios momentos del juego. Aquí tenéis a Harry en plan Solid Snake. ¡No hagáis ruido!



HECHIZANDO A TODO TRAPO

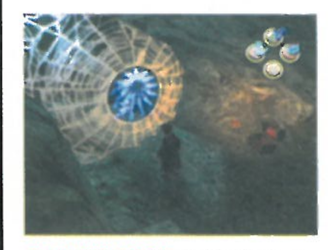
Derrotar enemigos, mover objetos, encontrar puertas ocultas o abrir las que sí se ven... Nuestros hechizos son tan útiles como fáciles de realizar. Si queremos conseguirlos, tenemos que asistir a las diferentes clases y cumplir los retos que plantean los profes:



EL "FLIPENDO" es el único con el que contamos al inicio de la aventura. Sirve para atacar a los enemigos o empujar objetos.



EL "AVIFORS" es capaz de transformar una roca en un ave, lo cual puede desbloquear el camino o activar un interruptor.



EL "INCENDIO" puede eliminar obstáculos y enemigos para abrirnos paso, o bien encender antorchas para resolver puzzles.

duelos de magia, pasando por misiones de infiltración), el resultado es un juego que engancha y divierte, pero que a la vez, puede hacerse demasiado corto y sencillo, salvo algún momento en que nos obliga a comernos un poco más el coco. En definitiva, un buen título de plataformas, repleto de puzzles y minijuegos, pero que a poco hábiles que seamos, se nos quedará corto. ¿Tenéis hermanos pequeños?

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA AMBIENTACIÓN, que es inmejorable gracias a la recreación de Hogwarts y al doblaje de la peli.

LA VARIEDAD de su desarrollo nos sorprende a cada momento con un nuevo puzzle o minijuego.

lo peor

ES BASTANTE CORTO, tanto por las horas de juego, como por la facilidad con que avanzamos.

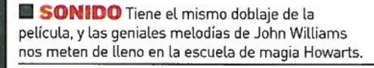
LA CÁMARA nos juega malas pasadas en los momentos de mayor acción, algo que es desesperante.

alternativas

Si buscáis una aventura que tenga una historia interesante, "blandita", y un desarrollo variado, quizá lo mejor sea que echéis un vistazo al reciente **«Ratchet & Clank»** y a **«Jak & Daxter»** – éste último en Platinum –, que además de ser más largos y exigentes, cuentan con un nivel técnico de lujo, aunque tiren más por el lado de las plataformas.

GRÁFICOS La recreación del castillo y de todos los personajes de la peli es realmente buena, y las animaciones resultan bastante suaves. **83**

SONIDO Tiene el mismo doblaje de la película, y las geniales melodías de John Williams nos meten de lleno en la escuela de magia Howarts. **92**



DURACIÓN No es sólo que el juego sea corto, sino que además no hace falta ser demasiado hábil para avanzar con bastante facilidad. **68**

DIVERSIÓN Pese a su corta duración y a ser bastante infantil, es muy variado y envolvente, y su mecánica engancha desde el primer momento. **75**

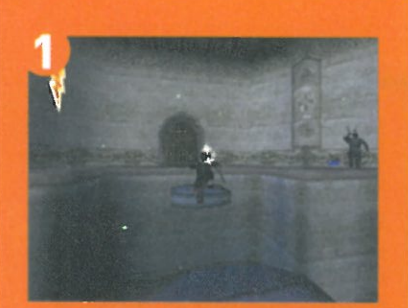
PUNTUACIÓN FINAL 77

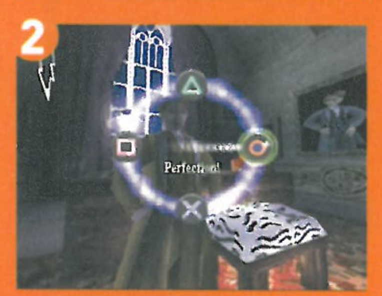
valoración

Harry Potter hace su primera aparición en las nuevas consolas, si no por la puerta grande, sí al menos por una de lo más prometedora. Y es que un juego de esta variedad (lleno de minijuegos y puzzles), con una ambientación tan lograda, y con un prota tan carismático es digno de mención, aunque lo más probable es que se os quede demasiado corto y que os tiréis de los pelos de vez en cuando por culpa de la cámara. A pesar de estos defectos, los fans de Harry tenéis una cita ineludible a la que acudir en vuestra PS2.

GABRIEL PICHOT 

■ AVENTURA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







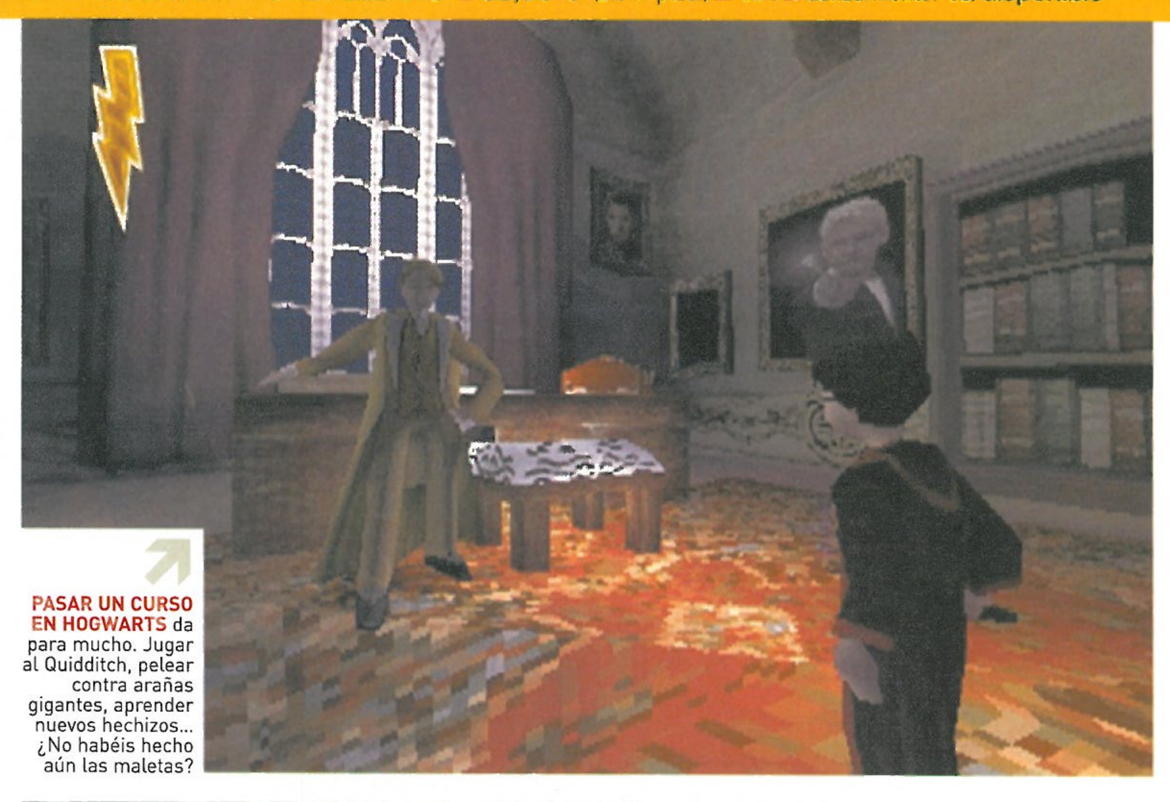
UN MAGO DE LO MÁS VERSÁTIL

¡Qué difícil es aprobar el curso! Sobre todo si entre clase y clase tenemos que jugarnos la vida en vez de hacer los deberes, aunque resulta más divertido...

1. LOS SALTOS son automáticos, así que basta con colocarse en el lugar correcto y orientar la cámara. Aunque si tenemos que hacerlo contrarreloj, la cosa se complica un poco...

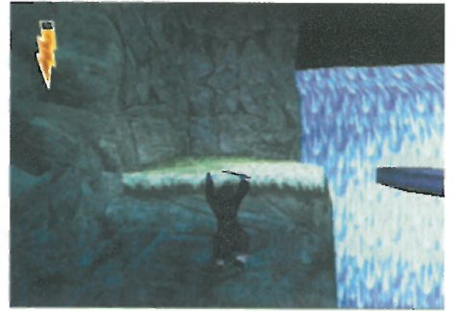
2. LOS HECHIZOS, los aprendemos en las clases mediante unas sencillas combinaciones de botones. A partir de entonces podemos usarlos para vencer enemigos o eliminar obstáculos.

3. LOS MINIJUEGOS se nos plantean en el momento menos pensado, y todos ellos resultan muy divertidos. Pondrán a prueba nuestra puntería y reflejos.



PASAR UN CURSO EN HOGWARTS da para mucho. Jugar al Quidditch, pelear contra arañas gigantes, aprender nuevos hechizos... ¿No habéis hecho aún las maletas?





LAS HABILIDADES de Harry nos son útiles en situaciones de todo tipo. Desde los apasionantes duelos de magia en el castillo (Izquierda) hasta los peligros del Bosque Prohibido (derecho). Y además el control es de lo más sencillo en todo momento.

PUZZLES, DUENDES Y FLIPENDOS

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Avisan a Harry Potter de que no vuelva a Hogwarts y ¡zas! No sólo vuelve, sino que nos "enreda" para sacarle las castañas del fuego.

■ **UN HÉROE DE LA TALLA DE HARRY POTTER** se merecía volver a PSone, y además lo hace con los mismos ingredientes que le hicieron triunfar el año pasado con "La Piedra Filosofal": variedad, sencillez y una ambientación de lujo. En esta ocasión, Harry es acusado, como en la peli, de convertir a algunos de sus compañeros en piedra, así que nos tocará a nosotros ayudarle a demostrar su inocencia y a descubrir al verdadero culpable, al tiempo que cumplimos con nuestras otras obligaciones en Hogwarts: ir a clase para aprender hechizos, jugar los partidos de la liga de Quidditch...

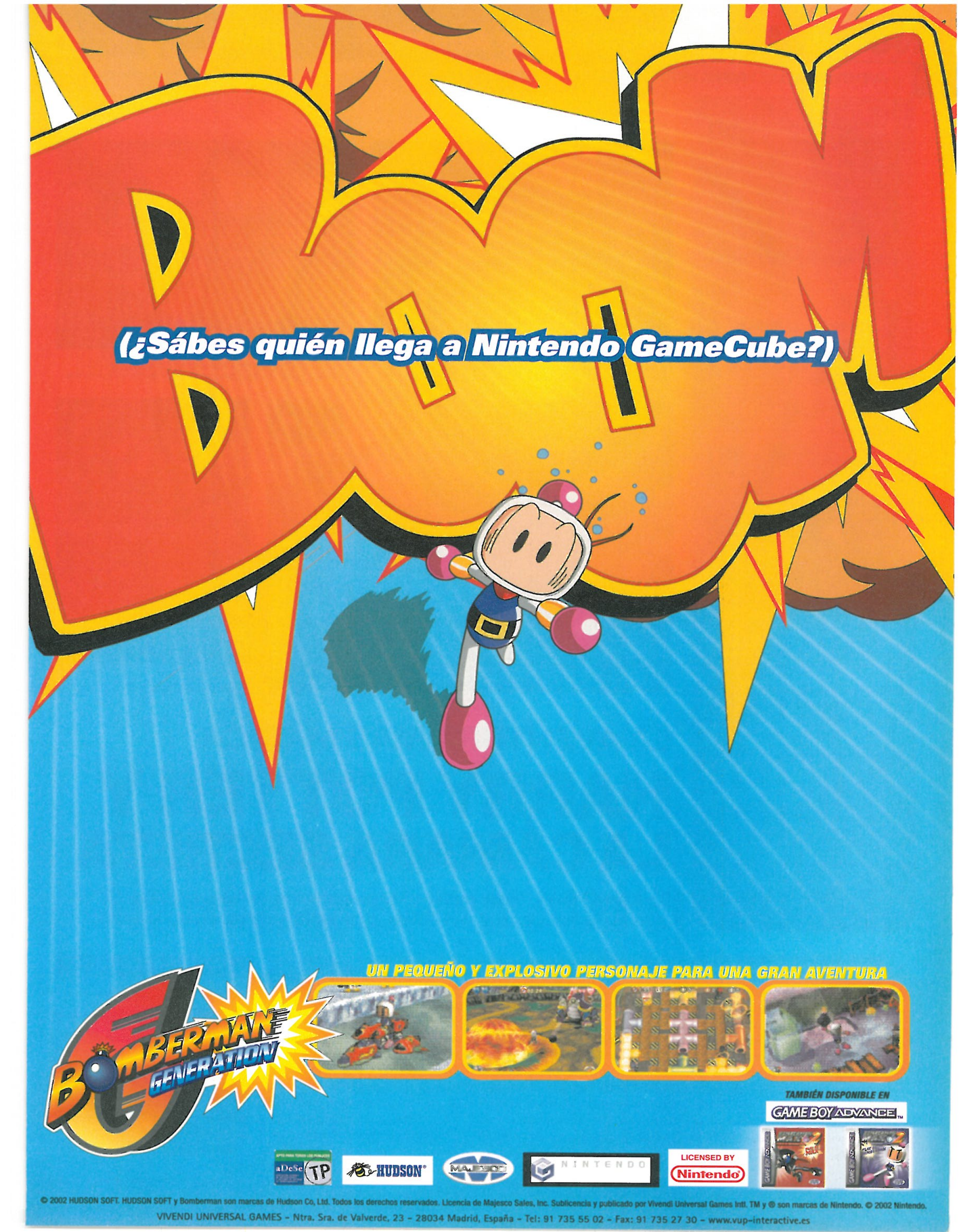
➔ **EL DESARROLLO SE HACE MUY VARIADO**, ya que alternamos zonas de plataformas con otras en las que demostrar nuestros reflejos con el pad. Y es que la gran virtud de este juego es la capacidad de sorprendernos con un nuevo minijuego cuando menos lo esperamos. Escapar de un tren a bordo de un coche volador, atravesar zonas sin ser vistos, demostrar nuestra puntería en fases tipo shooter... Lo malo es que toda esta diversión se acaba pronto, pues el juego es bastante corto y se avanza con mucha facilidad. En todo caso, una aventura ideal para los miles de fans de este mágico chaval. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	92
DURACIÓN	69
DIVERSIÓN	84

Valoración: Este título sigue la línea de su predecesor. Es muy divertido y más variado incluso que antes, aunque su escasa duración y su excesiva facilidad le hagan perder puntos.

PUNTUACIÓN FINAL 83



(¿Sábes quién llega a Nintendo GameCube?)
UN PEQUEÑO Y EXPLOSIVO PERSONAJE PARA UNA GRAN AVENTURA
BOMBERMAN GENERATION
TAMBIÉN DISPONIBLE EN
GAME BOY ADVANCE
HUDSON
NINTENDO
LICENSED BY
Nintendo
© 2002 HUDSON SOFT. HUDSON SOFT y Bomberman son marcas de Hudson Co, Ltd. Todos los derechos reservados. Licencia de Majesco Sales, Inc. Sublicencia y publicado por Vivendi Universal Games Intl. TM y ® son marcas de Nintendo. © 2002 Nintendo.
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

GABRIEL PICHOT



■ AVENTURA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54 € (8.985 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







A VUELTAS CON NUESTRA MAGIA

Ayudar a Harry Potter en su tarea no resulta complicado, pero sí debemos conocer a fondo nuestros hechizos y objetos si queremos que este chico llegue a buen puerto:

1. LOS PUZZLES nos abren las puertas que nos permiten seguir avanzando. Algunos objetos hay que empujarlos, y otros necesitarán de nuestra magia.
2. NUESTRO DIARIO nos indica las tareas a realizar en cada momento, a la vez que muestra el inventario. Desde aquí podemos elegir el hechizo u objeto que queremos tener activo.
3. LOS ENEMIGOS no son demasiado fieros, y la mayoría sucumbirán a nuestro Flipendo. Pero acordaos de lanzarlo bien cargadito de energía...



EL CALLEJÓN DIAGON es un lugar de visita obligada en toda aventura de Harry, incluyendo, claro está, el Banco Gringotts.



EL QUIDDITCH le da algo más de variedad al juego. Nos conviene ganar los partidos para sumar puntos a Gryffindor.





LOS PELIGROS del castillo van desde el fuego hasta ser arrollados por un tonel.

LA AVENTURA MÁS MÁGICA

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Se llama Harry, lleva gafas y viaja montado en una escoba. Si alguien lo encuentra, por favor, que se lo guarde en su bolsillo.

■ **HOGWARTS RECIBE A LOS JUGONES DE GBA** con una historia muy bien ambientada, en la que acompañamos a Harry Potter en su segundo año en la escuela de magia. Todo se tuerce cuando algunos de sus compañeros comienzan a convertirse en piedra, y es entonces cuando debemos ayudar a Harry a descubrir la verdad, sin olvidarnos de asistir a clase como buenos "empollones" que somos. Y esta parte es importante, porque los profesores nos enseñan nuevos hechizos que después tenemos que utilizar durante la aventura.

→ **EL DESARROLLO ES BASTANTE LINEAL,** aunque en ciertos momentos tenemos más libertad para explorar el castillo. Normalmente, nuestra mayor preocupación en cada zona es resolver un puzzle que nos abra la siguiente puerta para poder seguir adelante, pero no son nada difíciles, ya que suelen ser del tipo empujar una palanca o hechizar un objeto para encajarlo en su lugar. Esta dinámica sólo se rompe en momentos puntuales, como los partidos de Quidditch, fundamentales si queremos llevarnos la Copa de la Casa. En fin, un juego bastante completo y con carisma, pero al que un pelín más de variedad le habría hecho ganar algunos puntos.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Este juego ofrece una historia atractiva y una lograda ambientación. Lástima que su desarrollo no sea más variado, aunque los fans de Harry lo pasarán en grande con él.

PUNTUACIÓN FINAL 80



¿QUÉ VEN LOS FUGITIVOS MÁS PELIGROSOS
DE LA GALAXIA EN SUS PESADILLAS?
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Eres Jango Fett, el cazarrecompensas más despiadado que jamás haya existido en la galaxia. Reprodujeron en ti el código genético del ejército clon por varias razones: eres rápido, letal y todo aquel que se ha enfrentado a ti ha sido herido de muerte. Vuela, lucha y avanza a través de 18 niveles por seis increíbles mundos que forman parte del lado oscuro y sórdido del universo Star Wars. Y, de paso, enseña a los más buscados de la galaxia que no hay ningún lugar donde esconderse.
STAR WARS
BOUNTY HUNTER
WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM
WWW.ESPANAEA.COM
Página Web Oficial de Star Wars
www.starwars.com
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
aDeSe +13
LUCAS Arts

■ SHOOT'EM UP ■ FOX INTERACTIVE ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible



LOS TERRORISTAS están intentando poner patas arriba la ciudad de Los Angeles, y nosotros debemos impedirlo con la ayuda de un poderoso arsenal y nuestra puntería.

EL POLI MÁS DURO DEL CINE

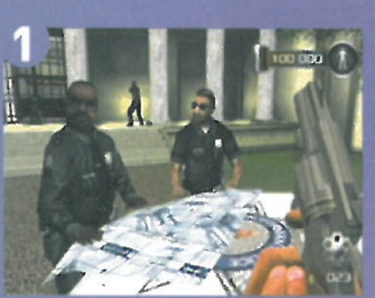
DIE HARD VENDETTA

Al pobre John McClane le pasa de todo: raptan a su mujer, secuestran su avión, y ahora le toca liarse a tiros en la consola.

■ **LAS TRES PELIS DE "LA JUNGLA DE CRISTAL"** siguen siendo un referente cuando hablamos de acción. Por eso, los chicos de FOX han pensado que las aventuras de John McClane, el poli interpretado por Bruce Willis, son perfectas para meternos en un "shooter" en primera persona que se desarrolla unos años después de la tercera parte.

Como podéis imaginar, los tiroteos y las explosiones son los verdaderos protagonistas del juego, que nos pone el reto de acabar con el hijo de Gruber, el malo de la primera peli. Pero aquí también nos encontramos con una buena ración de puzzles y, sobre todo, misiones secundarias. Estos objetivos consisten en rescatar rehenes, desactivar bombas y otras "lindezas" por el estilo, y le añaden el toque de variedad necesario a los 11 niveles, que se desarrollan en una ciudad ficticia igualita que Los Angeles.

→ **EL TIEMPO BALA, TAN DE MODA ÚLTIMAMENTE,** también aparece reflejado en el juego, así que cada vez que eliminamos a determinados enemigos la acción se ralentiza, y la cámara se pone a dar vueltas como en "Matrix". Y para que parezca que lle-

1


2


3

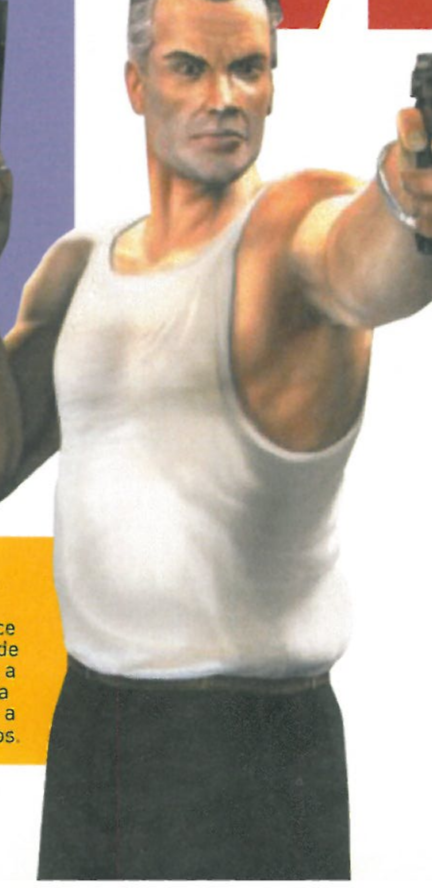

TRABAJO DURO

Así es como tiene que actuar un buen policía cuando se enfrenta a situaciones de crisis como las que aparecen en el juego:

1. HABLAMOS CON LOS OTROS POLIS para enterarnos de cómo está la situación: dónde están los enemigos, si tienen rehenes, o el tipo de armas que llevan.

2. DISPARAMOS con todo lo que tengamos a mano (¡o a dos manos!) para acabar con los terroristas que se cruzan en nuestro camino.

3. AYUDAMOS A LOS REHENES escoltándoles o hablando con ellos para que nos den algún objeto que nos sea de utilidad. También podemos rescatarles tomando al jefe de los delincuentes por la espalda y apuntándole con un arma.



McCLANE →

La voz y las bravuconadas que hace Bruce Willis en las tres películas de "La Jungla de Cristal" nos ayudan a identificarnos con este duro policía de Nueva York, que se ha mudado a Los Angeles y ahora está en apuros.





EL SIGILO nos permite acercanos a los criminales sin que se líen a tiros contra nosotros a la primera de cambio.



LAS SITUACIONES CÓMICAS, como pillar a una chica en el probador, también son una parte importante del juego.



LAS ARMAS QUE PODEMOS UTILIZAR incluyen pistolas, rifles de asalto MP5 y escopetas. Algunos también se pueden manejar a dos manos.

EL DISPARO MÁS CERTERO

Cada vez que eliminamos a un enemigo especial o acertamos en la cabeza en una situación difícil, podemos disfrutar de una secuencia tipo "Matrix":



APUNTAMOS A LA CABEZA, mantenemos el pulso y luego disparamos. Si acertamos, vemos que la acción se ralentiza automáticamente (aunque nos podemos saltar la secuencia).



SEGUIMOS LA BALA desde una cámara que va girando constantemente, y que nos permite disfrutar de efectos como las ondas de calor que provoca nuestro proyectil.







LOS PUZZLES incluyen "convencer" a los presos para que nos ayuden, disfrazarnos de mendigo para movernos por las alcantarillas sin llamar la atención o manejar una excavadora para facilitarnos el paso al otro lado de un socavón.

vamos al propio McClane, el doblaje al castellano es el mismo que en las películas ¡Y hasta hace los mismos chascarrillos!

El juego hace honor a la peli, pero es una lástima que todos estos detalles de clase convivan con un motor que se mueve a trompicones y con un sistema de puntería automática que nos pone las cosas demasiado fáciles. ¡Ah!, y también echamos de menos un modo multijugador. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** del desarrollo, reforzada por fases de infiltración y la inclusión del tiempo bala.
- **LA VOZ DE McCLANE,** igualita que en el cine, con su personalidad y todos sus chascarrillos.

lo peor

- **NO HAY MULTIJUGADOR,** y eso es un fastidio para cualquier "shoot 'em up" que se precie.
- **LAS RALENTIZACIONES** que se producen a veces cuando hay muchos enemigos en pantalla.

alternativas

Los dos juegos del agente James Bond resultan igual de espectaculares que «Die Hard Vendetta», y también son mejores técnicamente, sobre todo el reciente **«007 Nightfire»**. Con una ambientación diferente tenemos **«Medal of Honor Frontline»** y **«TimeSplitters 2»**, que también quedan por encima del juego de McClane.

GRÁFICOS Los escenarios son enormes y están llenos de efectos, y los modelos no están mal, aunque el juego se mueve con brusquedad.	83
SONIDO El doblaje de todos los personajes, especialmente de nuestro protagonista, es tan bueno que nos hace olvidar una música "normalita".	90
DURACIÓN Los 11 niveles son bastante largos, pero la ausencia de modos extra y, sobre todo, de un modo multijugador, le resta puntos.	75
DIVERSIÓN El ambiente de la película está perfectamente recreado, pero la puntería automática lo hace fácil, y a veces no están claros los objetivos.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

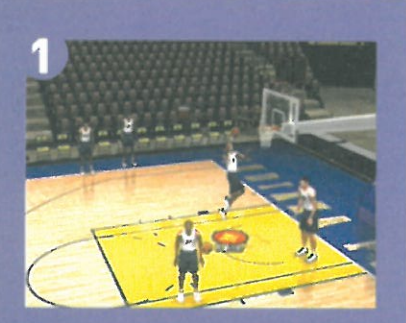
valoración

Aprovechando el carisma de su protagonista, «Die Hard Vendetta» nos sumerge en una aventura repleta de acción y sentido del humor, aunque técnicamente no pase de notable. Estamos seguros de que su planteamiento no va a decepcionar a los fans de las películas ni a los amantes de los buenos "shooters" en primera persona, aunque también nos da la impresión de que no está perfectamente acabado por culpa de un motor que renquea y de notables ausencias, como la de los modos multijugador.

SERGIO MARTÍN 

■ DEPORTIVO ■ MICROSOFT ■ 1-4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible

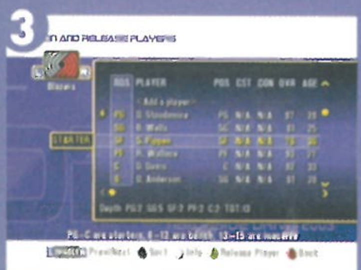
1



2



3



JUGANDO CON LOS MEJORES

Aunque no posee tanta variedad como otros simuladores, los cinco modos que ofrece el título de Microsoft os mantendrán ocupados durante meses. Aquí tenéis las más destacadas:

1. **UN BUEN ENTRENAMIENTO** es la base del éxito. Si queréis saber cuándo es el momento ideal para lanzar un tiro en suspensión, practicar las entradas a canasta o cualquier otro movimiento, no dejéis de pasaros por este modo.
2. **LA TEMPORADA COMPLETA**, a 82 partidos, es el modo de juego estrella. Es al que más tiempo dedicaréis.
3. **SER MANAGER DEPORTIVO** tampoco está mal: podéis fichar o "dar boleto" a los jugadores que os apetezcan. ¡No hay nada como ser el jefe del equipo!

EL ALTO NIVEL DE SIMULACIÓN es la nota más característica de este juego, con el que disfrutamos del mejor basket de estrellas como Shaquille O'Neal.







JORDAN, GASOL y las demás estrellas de la NBA se dan cita en un simulador de basket completo, divertido y bien realizado. Además, gracias a su sencillo y completo control se pueden realizar jugaditas de impresionante factura. ¡Que empiece la fiesta!

BASKET DE ALTOS VUELOS

NBA INSIDE DRIVE 2003

Si ya estáis hartos de ver a Gasol y a su "genial" equipo perder un partido tras otro, ahora por fin vais a poder echarle una mano.

■ **LA NUEVA TEMPORADA DE LA LIGA AMERICANA** acaba de echar a rodar, y «NBA Inside Drive 2003» pretende invitar a nuestra propia casa a Jordan, O´Neal y las demás estrellas. Por eso, el juego tiene los 29 equipos de la NBA con las plantillas actualizadas, y aunque sus cinco modos parecen escasos, son suficientes para saborear el mejor baloncesto: nos dejan embarcarnos en una liga completa o disputar sólo los Play-Off, pasando por el indispensable modo práctica o la opción de convertirnos en "managers" deportivos. Además, a estas modalidades hay que sumar otras opciones interesantes, como el editor de jugadores.

→ **EL SISTEMA DE CONTROL ESTÁ BIEN PLANTEADO,** y nos permite realizar todo tipo de jugadas con suma facilidad, como amagos, reversos o ganchos. El realismo llega también a los gráficos, porque los pabellones son impresionantes, la ambientación es muy buena, y las repeticiones parecen sacadas de la tele, si bien la apariencia física de los jugadores y algunas de sus animaciones podrían haberse pulido un poquito más. Por lo demás, este «NBA Inside Drive 2003» es un simulador sólido y divertido, capaz de complacer a cualquier apasionado del basket. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	89

Valoración: El simulador de baloncesto de Microsoft se sitúa entre los mejores juegos de su estilo gracias a su bien logrado equilibrio entre calidad técnica y diversión.

PUNTUACIÓN FINAL 88

THE SUM OF ALL FEARS™

(PÁNICO NUCLEAR)

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY
Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



"...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo..."

–John Gaudiosi
Hollywood Reporter

De los creadores del galardonado juego de Tom Clancy "Ghost Recon" ™











www.ubisoft.es







Ubi Soft
Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres
Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24
28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno: 91 640 46 00



www.ubisoft.es



MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ VELOCIDAD ■ SCEE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







LA VELOCIDAD sin más añadidos es aquí la estrella. Lo que importa es acelerar, conseguir la primera posición y que nuestros rivales se queden atrás.







LAS CARRERAS MULTIJUGADOR resultan igual de divertidas que en el modo principal. Sólo es para dos jugadores, pero podemos elegir cualquier escudería, coche o circuito. Además, la velocidad de las carreras no se resiente ni un pelo.

A TODA CAÑA HACIA EL PODIO

«WRC Arcade» cuenta con tres modos de juego principales: Carrera, Contrarreloj y Especial. Nuestro objetivo es conseguir quedar los primeros con todas las escuderías para acceder a nuevas pruebas y retos.

1. **EN EL MODO CARRERA** escogemos coche y circuito, y debemos quedar entre los 3 primeros para lograr unos puntos que desbloquean más circuitos.
2. **EL MODO CONTRARRELOJ** nos propone superar la mejor marca conseguida en un circuito concreto
3. **EL MODO ESPECIAL** son "paquetes" de 4, 6 u 8 circuitos que se corren de forma consecutiva. Como en los rallies de verdad, tenemos que llegar los primeros al final de la última etapa.

EL RALLY MÁS DIVERTIDO

WRC ARCADE

Olvidaos de calibrar la suspensión o cambiar las llantas: aquí sólo cuenta pisar el acelerador, quemar etapas y disfrutar a tope.

■ **TRABAJAR COMO PILOTO DE CARRERAS** no es un "curro" precisamente agradecido: que si aprender a dominar el volante, que si estar pendientes de la climatología o la puesta a punto del coche... ¡qué agobio! Pues bien, ninguna de esas preocupaciones aparece en este juego, donde lo importante sólo es pasarlo bien.

Lo tenemos tan fácil como escoger uno de sus siete cochazos (Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, y los demás del campeonato oficial), elegir uno de los circuitos, ¡y a tirar millas!

→ **LA MECÁNICA CONSISTE EN LLEGAR PRIMEROS** en cualquiera de los 15 circuitos individuales o en los 3 rallies, para así conseguir puntos que nos permitan acceder a nuevos circuitos y competiciones. Y os aseguramos que cuesta mucho dejar de jugar con todas las escuderías hasta conseguir esos preciados puntos. Esta diversión se repite en el multijugador para 2 jugadores, que engancha al más pintado.

El planteamiento es muy directo, y se ve también en un control muy arcade, que hace que conducir nuestro bólido sea sencillo. Y aunque la climatología (como lluvia, barro o nieve) influye, no afecta demasiado al manejo. Total, que es divertido, pero se nos queda demasiado superficial. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	68
■ DIVERSIÓN	81

Valoración: Muchos juegos de rallies tienen tantas opciones que entorpecen la diversión. «WRC Arcade», pese a ser demasiado sencillo, se centra en lo esencial: disfrutar corriendo.

PUNTUACIÓN FINAL 79


DIE HARD™
VENDETTA
ES LA HORA DE PAGAR
LOS PLATOS ROTOS
JUEGO TOTALMENTE EN CASTELLANO
NINTENDO GAMECUBE
DIE HARD
VENDETTA
NDA
PAL
Nintendo
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
FOX INTERACTIVE
bits studios
NDA productions
NINTENDO GAMECUBE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

■ VELOCIDAD ■ CAPCOM ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49 € (8.153 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 29 de noviembre



ESTE JUEGO DE CARRERAS nos ofrece una estética de lo más original y un estilo de conducir que se ajusta fielmente a las normas de la mejor simulación.

DIBÚJAME UNA CARRERA

AUTO MODELLISTA

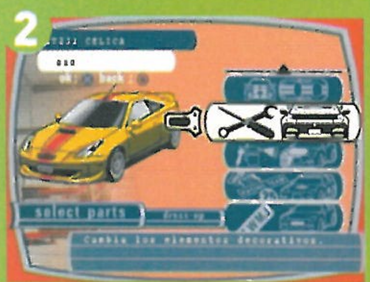
Aunque estos coches parezcan de dibujos animados, sus pilotos no son ni Bugs Bunny ni el Pato Lucas. Que sepáis que tras esta estética tan curiosa se esconde una simulación bien ajustada.

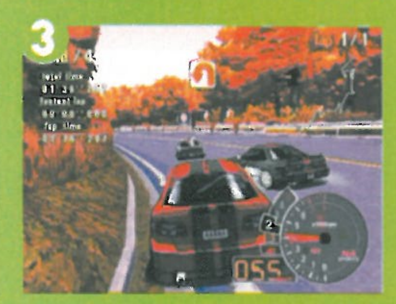
■ **LOS AFICIONADOS A LAS CARRERAS DE COCHES** ya tienen otra excusa para correr como locos en su consola, porque Capcom debuta en el género de la velocidad con una apuesta bastante original, que mezcla la simulación con unos gráficos de dibujos animados.

La simulación corre a cargo del estilo de conducción que es de lo más exigente, y también del modo de juego principal, "Garaje Life", en el que conducimos más de 50 coches de marcas como Subaru o Mazda, para completar un montón de carreras repartidas en 7 niveles. Al ganar cada una desbloqueamos nuevos coches, niveles y piezas, con los que podemos modificar nuestros bólidos, tanto en el apartado mecánico, como "personalizando" su carrocería. Además, el juego también cuenta con un modo arcade de carreras rápidas y un multijugador para 2 pilotos.

→ **POR SU PARTE, LA ESTÉTICA DE DIBUJOS** de la que os hablábamos al principio se logra usando la técnica Cel Shading, que es la misma que vimos en «Jet Set Radio». Pero no vayáis a pensar que se pierde en seriedad,







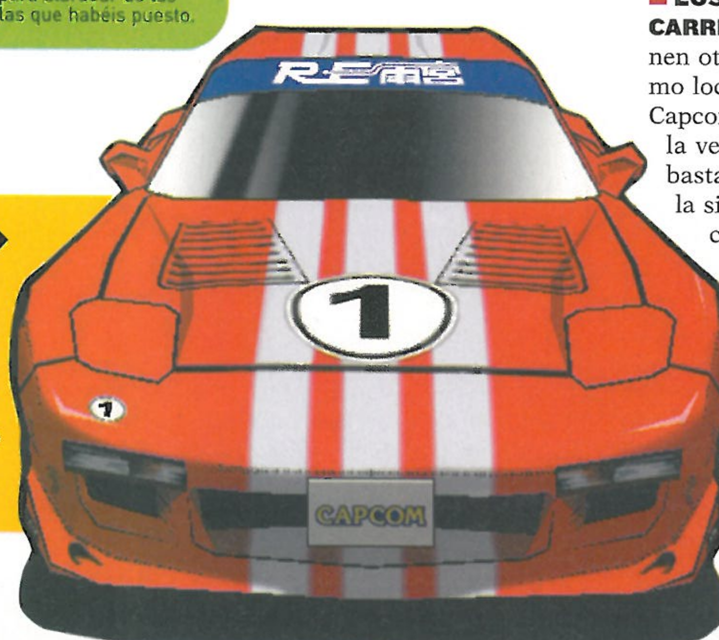
¡ABROCHAOS EL CINTURÓN!

Convertirse en un buen piloto no es tan difícil como parece. Basta con seguir las tres claves que os damos desde Hobby Consolas.

1. ELEGIR UN COCHE entre los más de 50 distintos. Buscad el que mejor se ajuste a vuestras preferencias de manejabilidad, velocidad y aceleración.

2. MODIFICAR SUS PIEZAS para obtener la máxima potencia del motor, o simplemente para poder presumir de ser los tíos con el "alerón más grande".

3. PROBAR EL VEHÍCULO contra otros conductores para demostrar lo bien que pilotáis y lo mucho que sabéis de mecánica. Vale, y para alardear de las pegatinas tan chulas que habéis puesto.



GTO →

Todos los coches que hay disponibles en este juego son modelos reales de 11 conocidas compañías japonesas, como este Mitsubishi que veis aquí a la derecha.





LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD es muy alta: los coches se alargan al pasar cerca, el viento sopla si vamos rápido...



EL MODO "VJ THEATRE" nos permite hacer "remixes" con nuestras repeticiones: poner música, añadir efectos, etc.



EL EFECTO DE LA LLUVIA está muy bien conseguido, tanto las gotas que golpean al coche, como la estela de los neumáticos.

¿PASIÓN POR LA MECÁNICA?

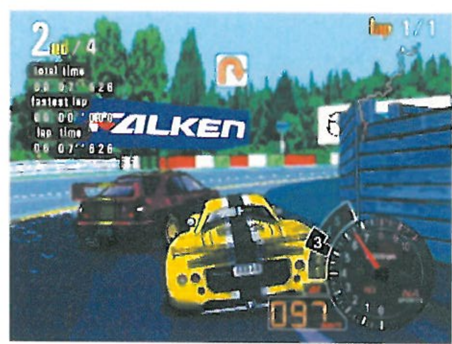
Si sois unos manitas capaces de convertir la depiladora de vuestra madre en un bólido, es que lo vuestro es la mecánica. Por eso, os encantará la cantidad de opciones que os ofrece este juego:

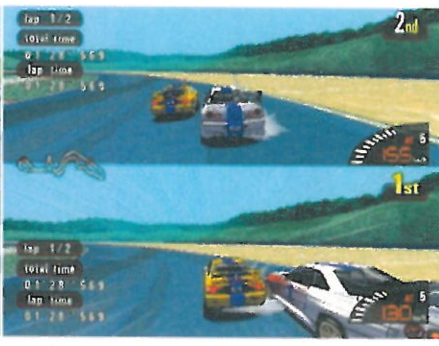


EN EL GARAJE es posible colgar pósters, colocar muebles y estanterías... ¡Si hasta podemos dejar cosas tiradas para que se parezca a nuestra habitación!



AL CONFIGURAR LOS COCHES tenemos tantas opciones como en «GT3»: motor, frenos, silenciador, e incluso ajustar el par del cambio de marchas.







MODOS DE JUEGO «Auto Modellista» nos permite correr en 3 modos de juego diferentes: la simulación de "Garaje Life" (Izq.), el modo a dobles (Centro), y las carreras rápidas del modo arcade, que incluye una competición de coches por control remoto (Derecha).

porque tanto los circuitos como los coches están muy bien diseñados, y estos últimos son "clavaditos" a sus modelos reales.

Por desgracia, «Auto Modellista» falla en el apartado de duración, pues se completa en unos días, y además el control es demasiado duro y puede echar para atrás a los jugadores menos expertos. Claro, que si sois tan forofos de los coches como nosotros, sabréis perdonárselo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, que aprovechan la técnica de Cel Shading para representar muy bien los coches.

■ **LA CONFIGURACIÓN** de los vehículos, llena de posibilidades, que se acercan bastante a las de «GT3».

lo peor

■ **LA DURACIÓN**: en unos pocos días podéis completar el juego, con lo que sólo os quedaría el multijugador.

■ **EL CONTROL**, que no es que sea malo, pero al ser muy simulador puede desagradar a algunos.

alternativas

Sin duda alguna, el rey del género sigue siendo **«Gran Turismo 3»**, con su "ampliación", **«GT Concept»**, siguiéndoles de cerca. Además, los dos están a buen precio. Si pasáis de la simulación y buscáis juegos arcade, no dejéis pasar **«Burnout 2»** ni **«Wreckless»**. Eso sí, no tienen una pinta tan original ni un precio tan ajustado como éste «Auto Modellista».

■ **GRÁFICOS** La reproducción de los coches es fiel a los modelos de verdad, y los efectos son bastante buenos. Además el juego se mueve rápido. **85**

■ **SONIDO** La música es muy cañera y hay voces (en inglés) durante toda la carrera. Eso sí, los efectos de sonido nos parecen un tanto pobres. **80**

■ **DURACIÓN** El modo multijugador y los secretos por descubrir le dan algo de vida, pero el modo principal se completa en un par de días. **71**

■ **DIVERSIÓN** Las carreras son entretenidas y las opciones de configuración numerosas, pero la dureza del control puede no gustar a algunos. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

«Auto Modellista» puede vanagloriarse de ser el primer juego que usa el Cel Shading de una forma seria, con un modelado de los vehículos realmente bueno y unos cuantos efectos de calidad, como la lluvia. Pero lo bueno es que, además de una exigente simulación, el juego también ofrece infinitas posibilidades para "trastear" con los vehículos. Claro, que hay que acostumbrarse al control, y encima resulta algo corto. Aun así, se puede decir que Capcom ha hecho un buen debut en el género de las carreras.

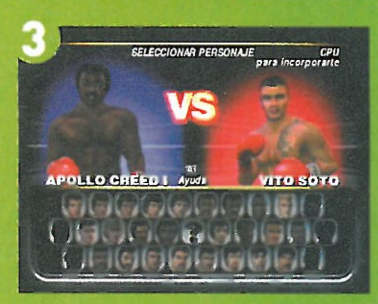
GABRIEL PICHOT



■ DEPORTIVO ■ RAGE ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2)/ 64,95 € (Xbox, GC) ■ +13 ■ Lanz.: Ya disponible







DEL CELULOIDE AL DURO RING

El modo Película es sin duda el gran atractivo de este juego, ya que nos invita a revivir los momentos más gloriosos de las cinco pelis del "potro italiano":

1. **LOS RIVALES FUERTES** nos esperan al final de cada capítulo: Apollo Creed, Iván Drago... ¡no falta ni uno! Pero para pelear contra ellos, hay que vencer antes a otros púgiles menos conocidos.

2. **LOS ENTRENAMIENTOS** nos ayudan a mejorar nuestras cualidades, como la potencia o la velocidad. Os aseguramos que todos esos esfuerzos se acaban notando, aunque sólo en el juego, claro.

3. **NUESTRAS VICTORIAS** en el modo Película nos permiten desbloquear todos los boxeadores y escenarios, que podemos usar en otros torneos.



LLEVAR A ROCKY desde sus duros comienzos hasta el salón de la fama del boxeo es tan sacrificado como divertido, sobre todo con un control de lo más sencillo.





LOS DISTINTOS TIPOS DE GOLPES son muy fáciles de ejecutar. Además, algunos de ellos resultan tan violentos que dejarán "groggy" al rival por unos instantes. Y como podéis ver aquí, los rostros de los púgiles también sufrirán lo suyo. ¡Pobre Mr. T!

UNOS PÚGILES DE PELÍCULA

ROCKY

En el rincón derecho, con calzón blanco y cinco pelis, ¡Rocky Baaalboa! Y en el rincón izquierdo... pues a ver quién se atreve.

■ **AGUANTAR EN PIE HASTA EL ÚLTIMO ASALTO** le sirvió al bueno de Rocky para hacerse famoso en todo el mundo, pero a nosotros nos va a costar algo más, porque en el modo principal de este juego tenemos que vernos las caras con 24 rivales, a cual más bestia. Se trata de revivir las andanzas de Rocky desde la primera hasta la quinta película, encerrándonos en el ring con sus rivales más célebres (Apollo, Ivan Drago, etc.) y también con algunos ficticios, que además podemos usar en otros torneos.

➔ **PARA QUE NOS PONGAMOS EN SITUACIÓN,** el juego está perfectamente ambientado en las pelis, así que los personajes tienen los rostros reales, y nos podemos emocionar oyendo su mítica banda sonora.

En cuanto al desarrollo de las peleas, boxear nunca fue tan sencillo: tenemos 2 botones para los golpes al rostro (uno para cada puño) y otros 2 para los directos al estómago. Además, combinándolos con el stick lanzamos todo tipo de golpes: ganchos, directos, uppercuts... Sin embargo, se echa en falta algo más de táctica, ya que apenas hay diferencias en la forma de boxear de nuestros rivales, y aunque aumente la dificultad, los combates son demasiado parecidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	67
■ DIVERSIÓN	76

Valoración: Éste es un juego bien hecho y que cuenta con el carisma de una estrella como Rocky, aunque sus escasos modos de juego y la similitud entre los combates le resten puntos.

PUNTUACIÓN FINAL 75

LAS REGLAS ESTÁN PARA ROMPERLAS

SYSTEM OF A DOWN

STEAL THIS ALBUM!

Roba este álbum

Escucha el nuevo disco de S.O.A.D.
en www.sonymusic.es/SOAD

Disfruta de tu música
favorita en PlayStation 2





msn

www.msn.es/musica/SOAD.htm

■ JUEGO DE ROL ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







¡SOY CASI LIBRE!

«Morrowind» es un RPG muy complejo y de gran profundidad, que nos enfrenta a un desarrollo no lineal. Pese a la libertad que nos ofrece, nuestras acciones más importantes son éstas:

1. REALIZAR TAREAS. Aunque podemos "pasar olímpicamente" de ellas, lo suyo es ir cumpliendo las pequeñas misiones que se nos vayan encomendando.
2. CHARLAR CON OTROS PERSONAJES es la mejor manera para conseguir información fresca. Eso sí, acordáos de tener a mano un diccionario de inglés.
3. RECOGER OBJETOS. Sin ellos no duraréis ni un minuto deambulando por ahí. Y procurad no robarlos cuando os estén mirando, o lo pasaréis mal...



UN MUNDO CASI REAL nos espera en este juego de rol. El desarrollo no es lineal, sino que nos ofrece total libertad para "buscarnos la vida" como queramos.

ROL LLENO DE POSIBILIDADES

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

¿Te aburres en casa sin nada que hacer? Pues si te das una vuelta por este mundo medieval no tendrás ni un minuto libre. ¡Hay miles de tareas por realizar!

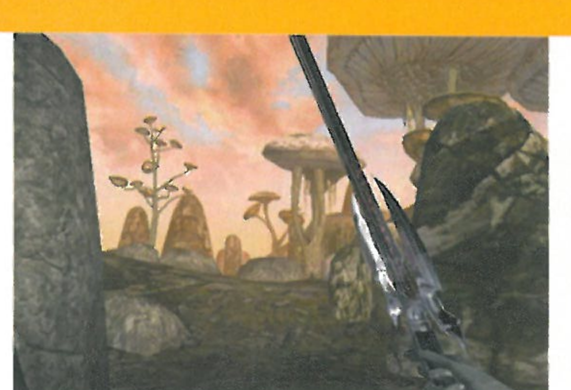
EL PRIMER JUEGO DE ROL QUE LLEGA A XBOX está ambientado en un mundo medieval poblado por elfos, enanos y criaturas por el estilo, y nos pone en el papel de... bueno, eso depende de nosotros, porque creamos al protagonista a nuestro gusto (hay 21 clases de personajes y 27 habilidades disponibles). Nuestro "hijo" es un tipo recién salido de la cárcel, que debe librar la provincia de Morrowind de la plaga que la amenaza. Este argumento da lugar al RPG de nueva generación más complejo y adulto, porque no tiene un desarrollo lineal, y nos permite hacer casi lo que queramos: luchar, viajar, descansar, entrenar nuestras habilidades...

LA INTERACCIÓN CON PERSONAJES Y DECORADOS es lo más llamativo de «Morrowind». Como en la realidad, debemos ganarnos la vida haciendo toda clase de tareas y hablando (en inglés) con cientos de personajes para obtener información. También podemos recoger todos los objetos de los escenarios (armas, comida, etc.) y usarlos para re-

LAGARTO

Es uno de los tipos de personaje que podemos elegir antes de empezar a jugar. Configuramos su nombre, la raza, el carácter y hasta la época en la que nació. Después podemos ir mejorándolo durante la partida.





HAY DOS VISTAS, una en en tercera y otra en primera persona. Nosotros preferimos la segunda, que es más real.



PODEMOS COGER CUALQUIER ÍTEM que veamos. Pero ojo, que si nos pillan robando nos pueden meter en "chirona".

UN VASTO BESTIARIO

La gran cantidad de razas distintas que encontramos en «Morrowind» resulta alucinante: enanos, elfos de todo tipo, criaturas de aspecto anfibio... Mirad:



ALGUNOS HABITANTES se mostrarán amables y atentos con nosotros, mientras que otros nos pedirán que les dejemos tranquilos. Lo mejor suele ser hacerles caso, por si las moscas.



ESTA ESPECIE DE DEMONIOS EN MINIATURA nos mostrarán una gran "hospitalidad" en cuanto nos vean. Por supuesto, habrá que devolvérsela para no quedar mal. ¡Faltaría más!



LOS COMBATES son en tiempo real. No abundan como en otros RPG, pero son emocionantes, y podemos utilizar armas o magias.







EL MUNDO DE «MORROWIND» es enormemente extenso, y dentro de él tienen cabida un buen número de pequeñas localizaciones. Cada una de ellas tiene su propia organización, talante e incluso cultura. Y cuidado, porque en algunas no vais a ser muy bien recibidos...

poner energías, sacar pasta vendiéndolos, o en unas batallas que se desarrollan en tiempo real.

Pero cuidado, porque cada acción tiene su consecuencia: si robamos, nos persiguen, si ayudamos a alguien, nos lo agradece... Por tanto, nuestro comportamiento va modelando nuestra personalidad, y esta gran profundidad es lo que hace de «Morrowind» la aventura más alucinante que hay para Xbox. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **SU DESARROLLO** no lineal, que nos deja hacer casi lo que queramos en cualquier momento.
- **SU DURACIÓN** es ilimitada, debido a la grandiosidad de los escenarios y la multitud de misiones.

lo peor

- **EL APARTADO GRÁFICO** es bastante mejorable, sobre todo en cuanto a animación de personajes se refiere. Y se abusa de la niebla.
- **ESTÁ EN INGLÉS,** y hace falta entender los textos para avanzar.

alternativas

Por el momento, en materia de rol no hay mucho donde elegir en Xbox. Quizá lo más cercano sea **«La Comunidad el Anillo»**, que es una aventura menos profunda que la que nos ocupa, pero con el tirón que supone el estar ambientada en los libros de «El Señor de los Anillos». Habrá que esperar la salida de títulos como **«Phantasy Star Online»**.

GRÁFICOS Destaca el impresionante tamaño de los escenarios, pero luego aparecen vacíos y neblinosos. Animaciones muy mejorables.	79
SONIDO Aunque no tiene una importancia capital en el juego, tanto las melodías como los efectos consiguen crear una buena ambientación.	82
DURACIÓN ¡Casi infinita! Podemos pasarnos meses deambulando por el mundo de Morrowind, y siempre habrá algo que hacer.	96
DIVERSIÓN Su desarrollo no lineal invita a investigar cada recoveco de los escenarios, pero el hecho de estar en inglés le resta varios puntos.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

valoración

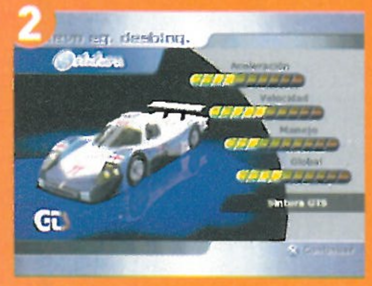
«Morrowind» es el primer juego de rol que aparece en Xbox, y lo cierto es que nos ha gustado bastante por lo innovador de su planteamiento. Su desarrollo es mucho más profundo y complicado de lo que estamos acostumbrados a disfrutar en los típicos RPG (olvidaos de títulos como «Zelda» o «Final Fantasy»), por lo que debéis tener muy presente que por su mecánica de juego, lenta y pausada, no es recomendable para todos aquellos que busquen algo más de acción. El resto debería darle una oportunidad.

ROBERTO AJENJO



■ VELOCIDAD ■ EMPIRE ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (PS2), 64,95 € (Xbox) ■ T.P. ■ Ya disponible







TRES MANERAS DE COMPETIR

Este juego no dispone de modos raros ni revolucionarios, pero la oferta es suficiente como para que exprimirlo a tope os lleve un número de horas razonable:

1. EL CAMPEONATO se juega al modo clásico, es decir, correr en todos los circuitos uno tras otro, acumulando puntos según la posición en la que lleguemos. Exige ser muy regulares.

2. LOS DESAFÍOS consisten en carreras y pruebas concretas, en uno o varios circuitos, y si ganamos, se desbloquean nuevos coches y circuitos que antes no estaban disponibles para jugar.

3. EL MULTIJUGADOR nos sirve para medir nuestra pericia al volante contra un amigo (no hay posibilidad de correr 4 personas), sin pérdida de calidad.



ESTAS CARRERAS nos sientan al volante de unos coches de tamaño considerable, y se disputan en ocho circuitos reales. ¿Os apetece dar unas vueltas?







ADEMÁS DE LOS COCHES CONOCIDOS, también hay varios prototipos de esos que nunca salen a la calle, clásicos de Le Mans y competiciones por el estilo. Su conducción requiere habilidad y muchos reflejos, pero en el juego no está perfectamente lograda.

UN APRENDIZ DE «GRAN TURISMO»

TOTAL IMMERSION RACING

Por mucho que te esfuerces, repartiendo pizzas no sacarás dinero para comprarte un BMW M3. ¿Qué tal si pruebas este simulador?

■ **LAS CARRERAS DE GRAN TURISMO** están de moda después del éxito de títulos como «GT3», «GT Concept» o incluso «Le Mans 24 Horas». Precisamente en la línea de este último llega «Total Immersion Racing», un juego que trae 18 vehículos reales, versiones de competición de marcas como Audi o McLaren, que compiten en 8 circuitos también "de verdad de la buena", como Monza o Hockenheim.

Además de fardar de coche, con ellos podemos disputar carreras sueltas, un Campeonato que vamos superando poco a poco, un multijugador a dobles o un modo Desafío con 30 pruebas que nos sirven para desbloquear todos los coches y circuitos.

→ **AUNQUE QUIERE SER UN SIMULADOR REALISTA,** la física de los bólidos no está demasiado bien lograda, porque tienen unas reacciones algo extrañas, y además da la sensación de que avanzan flotando sobre la carretera.

Donde «TIR» da el do de pecho es en los gráficos, ya que los coches son grandes y detallados, y los escenarios bastante sólidos, aunque no pasarán a la historia como los más espectaculares. En cualquier caso, si seguís este tipo de competiciones, o suspiráis cada vez que veis un pedazo de BMW, seguro que os mola.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	68

Valoración: Los grandes y detallados coches de este juego esconden una simulación más bien discreta, sin fallos graves, pero que no llega a la altura los grandes dominadores del género.

PUNTUACIÓN FINAL 72

DRAGON BALL Z ®

PlayStation 2

DRAGON BALL Z

BUDOKAI











PlayStation 2





■ SHOOT'EM UP ■ INFOGRAMES ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponi[ble]



ESTE SHOOTER MULTIJUGADOR será uno de los títulos que vamos a jugar en Internet cuando se ponga en marcha Xbox Live.

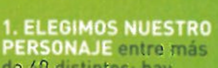






CAMPEONATO MORTAL

Para salir con vida, y ya puestos, victoriosos, de los campeonatos de «Unreal», hay que seguir unas normas básicas.



1. ELEGIMOS NUESTRO PERSONAJE entre más de 40 distintos: hay varias razas distintas, pero tienen las mismas características.

2. USAMOS TODO NUESTRO PODER destructivo para eliminar a cuántos enemigos podamos.

3. CUANDO NOS CANSEMOS del "todos contra todos" podemos elegir otro de los 5 modos restantes, como éste de dominación, en el que hay que conquistar dos zonas.



ASESINO

Es uno de los 40 personajes distintos que aparecen en el juego. Con un rival tan agresivo y violento, os podéis imaginar que estos "campeonatos irreales" no son un juego de niños.

DISPAROS DE CAMPEONATO

UNREAL CHAMPIONSHIP

Lo verdaderamente irreal de este juego es que nos podremos echar 1.000 partidas con nuestros amigos... ¡de Pekín!

■ **LOS SHOOTERS MULTIJUGADOR** son un subgénero de los juegos de disparos en primera persona donde se pasa del argumento en favor de la acción total. Éste es el caso de «Unreal Championship», un juego que, en vez de incluir un modo historia individual, nos propone participar en campeonatos a muerte contra varios rivales, ya sean humanos o controlados por la máquina.

Para salvar el pellejo tenemos dos ayudas: un medidor de adrenalina con el que podemos realizar varias acciones especiales, y un arsenal que no es que sea muy amplio, la verdad, pero que nos ofrece dos devastadores modos de disparo. Además, algunas armas nos permiten combinar ambos modos para multiplicar su poder por cien... ¡o más!

→ **PERO ESOS CAMPEONATOS QUE MENCIONÁBAMOS** no son sencillamente "a ver quién se carga más gente", sino que se organizan en 6 modos de juego diferentes, algunos tan novedosos como echar unos originales y destructivos partidos de fútbol. Estos modos se pueden jugar a solas contra "bots" controlados







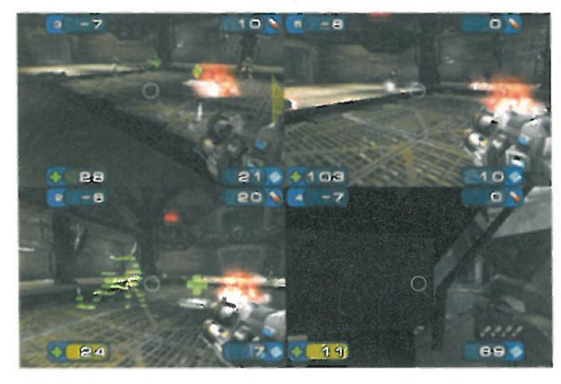
USANDO LA ADRENALINA podemos movernos más rápido, recibir menos daño y hasta volvernos invisibles como aquí.



AL COMBINAR LOS 2 MODOS DE DISPARO conseguimos efectos tan devastadores como esta explosión de plasma.



NO ES UN JUEGO PARA MENORES, porque además de ver mucho "tomate", los malos sueltan algún que otro taco cuando nos matan.





por la computadora, compartiendo pantalla con 4 colegas, o por Internet con el servicio Xbox Live, que comenzará el 14 de marzo. Jugar solos aburre, y a pantalla partida los fallos en el motor le restan jugabilidad (da tirones y se ralentiza), pero el verdadero atractivo son las partidas online. Nosotros las probamos, y funcionaban de maravilla, así que esperamos que sigan así cuando estén disponibles.

LOS MODOS DE JUEGO

Hay seis formas de jugar a «Unreal Championship», y como seguro que todos conocéis los modos "todos contra todos", por equipos o "atrapa la bandera", aquí os explicamos los otros 3. Eso sí, lo mejor es jugar con unos colegas, porque a solas pierde emoción.



EN LOS PARTIDOS DE FÚTBOL americano hay que atravesar la portería contraria con un balón, pero sin dejar de disparar, claro.



EN EL JUEGO DE DOMINACIÓN tenemos que controlar 2 puntos del escenario sin que ningún enemigo nos los arrebate.



EL MODO SUPERVIVIENTE pone a prueba nuestra fortaleza: no paran de salir enemigos, y los tenemos que ir despachando.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **JUGAR POR INTERNET** gracias a Xbox Live, aunque todavía haya que esperar hasta el 14 de marzo.
- **LOS 6 MODOS DE JUEGO,** sobre todo el de dominación y el de fútbol americano. ¡Qué cañeros!

lo peor

- **JUGAR SOLOS** en escenarios cerrados contra un montón de bots se hace un poco aburrido.
- **NO HAY MUCHAS ARMAS,** así que el arsenal se nos queda algo escaso para tanta acción.

alternativas

En Xbox, éste es el primer shoot´em up sin historia, aunque en PS2 y DC están disponibles **«Quake III Revolution»** o **«Unreal Tournam.»**, ambos con el mismo sistema de juego que éste, pero de peor calidad. Claro, que si os van más los shooters con argumento no os perdáis **«TimeSplitters 2»**, **«Medal of Honor»** y, por supuesto, el grandísimo **«Halo»**.

GRÁFICOS El diseño de los escenarios es muy bueno y los efectos del agua y de iluminación también, pero da tirones a pantalla partida. **83**

SONIDO Los efectos de sonido son bastante buenos, la música tecno crea ambiente y las voces, aunque son escasas, están en castellano. **80**

DURACIÓN Podemos jugar a 4 bandas, y las partidas online llegarán pronto. Además, tiene 6 modos de juego y 30 escenarios distintos. **86**

DIVERSIÓN A solas aburre, pero está orientado al multijugador. Y como a pantalla partida pierde jugabilidad, depende del futuro juego online. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

«Unreal Championship» se apuntará al juego online a través Xbox Live, y lo va a hacer con una oferta muy interesante: tiene unos gráficos bastante buenos, mucha acción y un destructivo, aunque algo escaso, arsenal. Le perdonamos que sea tan soso jugándolo en "solitario", pero lo malo es que a pantalla partida los fallos técnicos hacen que pierda jugabilidad. Por eso, al final se centra en el modo online, que iba muy suave cuando lo probamos. Si funciona igual de bien, ganará varios puntos, pero de momento no da para más.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ DEPORTIVO ■ INFOGRAMES ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



UNA ESTRELLA EN LA NIEVE

Para tener la mejor reputación como "snowboarder" no basta con hacernos con la tabla más molona. También tenemos que realizar los mejores "halfpipes" "grinds" y todo tipo de piruetas a varios grados bajo cero.

1. **LO PRIMERO ES ESCOGER UN BUEN CORREDOR,** que tenga habilidades equilibradas. Tenemos a nuestra disposición diez profesionales reales.
2. **LOS "GRINDS"** (deslizarnos con la tabla sobre una superficie) son los trucos más habituales, y en las pistas hay muchos lugares para hacerlos, como pasarelas, barras o salientes.
3. **SI LO HACEMOS BIEN,** salimos en la portada de la revista "Transworld". Poco a poco vamos desbloqueando nuevas tablas y más circuitos.



HACER TODO TIPO DE PIRUETAS es indispensable para superar las pistas. Menos mal que el control es bastante sencillo, y nos ayuda a realizarlas.





EN LOS CIRCUITOS nos encontramos distintos objetivos a cumplir. La mayoría consisten en conseguir una cantidad determinada de puntos o hacer acrobacias, ¡y encima hay que poner buena cara para salir bien guapos en las fotos que nos hacen durante el descenso!

PIRUETAS LLENAS DE ESCARCHA

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Bajar una ladera nevada sobre una tabla, saltar, dar dos vueltas y acabar con un "grind". ¿Difícil? No para estos profesionales.

■ **¿BUSCÁIS EXPERTOS EN DEPORTES DE NIEVE?** Pues en Finlandia saben cantidad, tanto que se han lanzado a programar este juego. En principio, el objetivo es el de siempre en el género: llegar al final de la ladera nevada sin dejarnos los dientes por el camino, pero cumpliendo una serie de objetivos muy en la línea de los juegos de skateboarding. Estos trucos consisten básicamente en hacer "combos" específicos, o conseguir una cantidad determinada de puntos para acceder al siguiente circuito.

→ **EL BUEN CONTROL NOS FACILITA LA TAREA,** porque las acrobacias salen con facilidad gracias al stick derecho, y también los circuitos, con muchos elementos sobre los que "grindar" y rampas para hacer saltos espectaculares. Si nuestro personaje (a escoger entre diez profesionales reales de la materia) se esmera y hace una buena exhibición, conseguimos salir en la portada de la revista "Transworld", que nos da acceso a nuevas tablas y a circuitos de todo el mundo, como los de Japón, Canadá, Alemania o Francia. Hay variedad tanto en el desarrollo como en los escenarios, lo cual no está mal, y completa un juego entretenido y bien realizado, aunque en absoluto original. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	70
■ DIVERSIÓN	80

Valoración: «Transworld Snowboarding» es un buen juego, divertido y variado. Lo malo es que cuesta distinguirlo de sus muchos competidores, tanto en desarrollo como en apartado técnico.

PUNTUACIÓN FINAL 74

■ SHOOT'EM UP ■ LUCASARTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.973 ptas.) ■ +13 años ■ Lanz.: 27 de noviembre

LAS NAVES DE LA REPÚBLICA, como la que sale al final de "El Ataque de los Clones", son el vehículo más demoledor de los 8 que pilotamos durante el juego.



"CLONBINADO" DE BATALLAS

GUERRAS CLON

Antes de "La Guerra de las Galaxias", los caballeros Jedi hacían la mili con los vehículos más molones del Episodio II.

■ **LAS GUERRAS CLON** no se terminaron con la batalla que aparece al final del "Episodio II". El ejército de la República tuvo que ir, planeta por planeta, eliminando a las tropas separatistas que habían atentado contra la senadora Amidala, aunque nada de esto aparecía en la última entrega de la saga "Star Wars".

Por suerte, ahora nosotros podemos ir más allá de la peli y tomar el papel de Anakin Skywalker y del maestro Windu, pilotando los vehículos más potentes del ejército a lo largo de 16 niveles (también hay algunos donde vamos andando) y friendo a tiros todo lo que se nos ponga por delante. O sea, que «Guerras Clon» es un juego de acción frenética en el que, usando un punto de mira y los recursos de los 8 vehículos disponibles, nos enfrentamos a interminables oleadas de droides enemigos sin darle mucho al coco y sí al gatillo.

→EL PEQUEÑO COMPONENTE DE ESTRATEGIA corre a cargo de las órdenes que le damos con la cruceta a nuestros compañeros, y de las diferencias en el control de cada nave. Por ejemplo, mientras que los tanques son rápidos y tienen armas lige-

1



2



3



¡GUERRA TOTAL!

Cualquier caballero Jedi que se precie debe estar preparado para enfrentarse al ejército de los separatistas en todos los frentes:

1. EN LA SUPERFICIE es donde tienen lugar la mayoría de los niveles, y en ellos podemos manejar tanques, moto jets o andadores blindados.
2. POR EL AIRE sólo podemos meternos en la cabina de la cañonera republicana, que es la misma nave que aparece al final del "Episodio II".
3. A PIE podemos utilizar nuestro sable de luz y el poder de la Fuerza contra interminables oleadas de droides que nos atacan.

CLONES →

El ejército de la República (y el nuestro) está formado por un montón de clones a los que tenemos que ayudar en el campo de batalla. Gracias a la cruceta, podemos darles órdenes en algunos niveles.







EL APARTADO TÉCNICO combina modelos y explosiones de gran calidad con unas animaciones un tanto bruscas.



NUESTRO ARMAMENTO es de lo más espectacular. Incluso montados sobre un Tauntaun, todo se llena de rayos láser.



LAS FASES A PIE son un poco flojas, ya que las animaciones de nuestro personaje "petardean". Ahora, que la pantalla se llena de enemigos.

BATALLAS PARA CUATRO

El multijugador permite combates entre cuatro a pantalla partida. Además, jugando el modo historia desbloqueamos nuevas naves y escenarios.



DEATHMATCH es el clásico "todos contra todos", en el que podemos escoger cualquier nave del juego y liarnos a tiros. Jugamos sólos o por equipos.



EL REY DE LA COLINA consiste en defender un territorio de los ataques enemigos. Cuanto más tiempo permanezcamos en la zona, más puntos ganamos.







EL ESPÍRITU DE LA PELÍCULA se puede apreciar en las escenas de vídeo que salen entre niveles (Izq.) y en la épica ambientación de algunos de los escenarios, que incluyen batallas con un montón de droides y clones luchando entre sí (Centro y Der.).

ras, la cañonera es lenta, pero con un arsenal demoledor. Además, el terreno es distinto en los 6 planetas que visitamos, así que la variedad está asegurada.

Sin embargo, es un juego irregular, con fases muy intensas y otras un tanto flojillas, sobre todo si vamos a pie. Y estas diferencias también aparecen en el apartado técnico, que combina unos modelos muy sólidos con escenarios llenos de niebla. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ LA VARIEDAD de vehículos y escenarios es digna de cualquier entrega de la saga galáctica.

■ LA AMBIENTACIÓN, sobre todo cuando se trata de poner un montón de clones peleando en pantalla.

lo peor

■ DEFECTOS GRÁFICOS como la abundante niebla o las animaciones de los personajes cuando caminan.

■ NO SALIMOS AL ESPACIO. Todos los niveles se desarrollan sobre la superficie de los planetas.

alternativas

Da igual que sea por sus aspectos jugables, que por su nivel técnico o su ambientación. «Rogue Squadron» nos sigue pareciendo uno de los mejores juegos de GameCube, y el mejor que ha aparecido en ninguna consola basado en "Star Wars". Si lo habéis exprimido, «Spy Hunter», aunque queda muy por debajo, no es un mal "shooter" a bordo de vehículos.

■ **GRÁFICOS** Junto a un montón de naves y explosiones en pantalla, también aparecen algunos defectillos, como niebla o animaciones bruscas. **75**

■ **SONIDO** Además de la excelente música de la película y de los efectos de sonido, el juego está bastante bien doblado al castellano. **92**

■ **DURACIÓN** Tiene un considerable número de misiones, varios modos multijugador y diversos escenarios extra, pero la dificultad no es muy alta. **75**

■ **DIVERSIÓN** El juego es muy variado y además cuenta con la ambientación "Star Wars", aunque algunos niveles son bastante flojitos. **72**

PUNTUACIÓN FINAL 74

valoración

El innegable atractivo de pilotar cualquier nave que aparezca en "La Guerra de las Galaxias" se ha convertido en una excusa para brindarnos unos cuantos "shooters" que, como «Guerras Clon», resultan entretenidos pero no destacan en ningún apartado. Una vez más, si os gustó la película, seguro que el juego os enganchará, aunque un desarrollo tan variado (por vehículos disponibles y por escenarios) también ha resultado algo irregular, sobre todo en las fases a pie. En cualquier caso, resulta bastante entretenido.



ROBERTO AJENJO

■ VELOCIDAD ■ ATARI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



SUS SEÑAS DE IDENTIDAD

Por lo visto, en estos tiempos que corren no basta con montar unos pocos polígonos sobre 4 ruedas y ponerlos a correr para crear un juego de Fórmula 1:

1. POSEE TODAS LAS LICENCIAS de la FIA, imprescindibles para poder incluir los equipos, coches y pilotos reales y actualizados para esta temporada.
2. LOS MODOS DE JUEGO, que llaman la atención por su cantidad y también por su variedad, os permiten alargar la vida del juego considerablemente, y más al tener modo para 4 usuarios.
3. SU CALIDAD GRÁFICA, que está a la altura de los mejores simuladores del género en PS2, y destaca por el gran tamaño y detallismo de los coches, pero también por el genial diseño y la cantidad de objetos en los escenarios.



ESTE SIMULADOR se sirve de la conducción más realista y de una calidad técnica considerable para hacernos vivir el "circo" de la F1.







LAS AYUDAS para la conducción os servirán para manteneros por dentro del asfalto en las primeras partidas, ya que el control no es fácil de dominar. Y es que, con 22 coches en carrera, ¡resultaría demasiado humillante quedar siempre el último!

EN BUSCA DE LA "POLE POSITION"

GRAND PRIX CHALLENGE

¿Os imagináis sacar un "buga" de éstos por el barrio? Eso sí sería fardar, y no lo que hace vuestro amigo con sus zapatillas "Naick".

■ **AHORA QUE HA ACABADO LA TEMPORADA DE F1,** ¿qué mejor que utilizar un simulador serio para calmar vuestro "mono" de velocidad? Los programadores de Atari han adquirido las licencias necesarias para incluir en este juego las 22 escuderías actualizadas del último Mundial de Fórmula 1, así como los 17 circuitos reales, reproducidos con una gran cantidad de detalles y efectos gráficos de calidad.

Los modos de juego ofrecen mucha variedad, ya que hay Carreras Individuales, Campeonato, Gran Premio, Desafíos y un Multijugador para 4 personas que mantiene una correcta calidad gráfica, aunque los coches se vean un poco más pequeños.

→ **RESPECTO AL NIVEL DE LA SIMULACIÓN,** al principio cuesta coger bien el truquillo a los coches, ya que el control es muy sensible, pero todo es cuestión de practicar. Y aunque a veces, como en los vuelcos, la física de los coches no ha sido bien resuelta del todo, el resultado general es muy bueno. Eso sí, aquí no se hacen concesiones al espectáculo (olvidaos de las barras de "rebufo" de los rivales y cosas por el estilo que hemos visto en otros juegos de PS2), pero es que este título apuesta por el atractivo de la velocidad más pura. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	89
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	85

Valoración: Salvo por la dificultad inicial para controlar los coches, este título hace gala de una gran calidad en todos sus apartados, y es una gran alternativa a «F-1 2002», de EA.

PUNTUACIÓN FINAL 87



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES
Harry Potter
PlayStation 2
PlayStation
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
PC CD-ROM
XBOX
GAMECUBE
FIFA FOOTBALL 2003
Resident Evil
007 nightfire
MEDAL OF HONOR
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
LAMEE Software, S.L.
Paseo Imperial, 85, Local 15 y 16
28005 Madrid (Spain)
Tel. 34 91 364 5751
Fax: 34 91 364 5753
email: lamee@lameesoftware.com
TU MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible





LOS REBELDES TE NECESITAN

La Facción Roja es un grupo de rebeldes cuyo objetivo es derrocar al tirano Sopot. Cuando os enroléis en sus filas, debéis tener bien claro que:

1. **LOS AMIGOS DE SOPOT** son vuestros enemigos, así que cuando os encontréis alguno, no dudéis ni un segundo y dadle una buena "ración de plomo".
2. **LAS BOMBAS** os abren el camino: si una pared os impide avanzar, siempre podéis colocar una bomba para derruirla.
3. **UTILIZAR LOS VEHÍCULOS** es una buena forma (incluso la mejor) de poneros a cubierto del fuego enemigo, y también podéis atacar montados en ellos.



DERROCAR A UN DICTADOR es el objetivo que tiene el protagonista de este shooter en primera persona. ¿Acaso alguien duda de que va muy bien armado?

¡ESTA REBELIÓN ES LA BOMBA!

RED FACTION 2

Mira que sois bestias. Todo un equipo trabajando durante meses para diseñar estos escenarios, y vosotros os los cargáis de un zambombazo.



ALIAS

Nuestro personaje es un experto en demoliciones que va armado hasta los dientes con sus "herramientas de trabajo": minas, lanzagranadas... Con ellas practica su hobby favorito: hacer agujeros en las paredes.

■ **EL TRABAJO DE UN EXPERTO EN DEMOLICIONES** es de lo más arriesgado. Si a vosotros no os mola eso de manejar dinamita, nitroglicerina y demás, la forma más segura de acercaros al "oficio" es a través de este shooter subjetivo, un juego de disparos de esos en los que sólo aparece nuestra arma en la pantalla.

«Red Faction 2» nos convierte en el "bombero" (el que pone bombas, vamos) de un grupo de super-soldados que se rebelan contra un dictador, pero, como es lógico, el malvado de turno no está muy de acuerdo, y nos envía un ejército de fanáticos dispuestos a detenernos a tiro limpio. Para salvar nuestro pellejo debemos echar mano de 4 vehículos distintos, desde un tanque a un robot de combate, y de 14 armas diferentes, así que como podéis imaginar nos pasamos todo el rato dándole gusto al gatillo.

→ **EL MOTOR GRÁFICO DEL JUEGO** es lo que más llama la atención, porque se ha utilizado la técnica Geo Mod, que nos permite destruir, en tiempo real y a base de explosivos, buena parte de los escenarios. Esto influye en el desarrollo, de por sí lleno de acción, ya que podemos fabri-







ALGUNAS ARMAS tienen un modo de fuego secundario, como las balas incendiarias que dispara esta escopeta.



EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR no falta en nuestro arsenal. Con él podemos examinar de cerca el "coco" de este zombi.



LAS ARMAS DOBLES se pueden usar de forma independiente: podemos hacer fuego con una y recargar la otra para no perder tiempo de disparo.

UN TRABAJO DEMOLEDOR

El motor Geo Mod, que ya se usó en la primera parte de este juego, nos permite modificar los escenarios en tiempo real. Pero como muchos no sabréis como funciona, aquí tenéis un ejemplo de su utilidad:



ESTAMOS ENCERRADOS con un camarada en una sala, y los enemigos nos disparan desde fuera. Queremos salir, pero la maldita puerta está cerrada.



USAMOS 5 Ó 6 GRANADAS para "fabricarnos" una puerta, pero nos pasamos con la potencia, y en vez de una pequeña salida, tiramos abajo la pared. ¡Ups!







PILOTAR CUATRO VEHÍCULOS forma parte del "trabajo" de este grupo de revolucionarios. Durante el juego nos ponemos a los mandos de un robot (Izquierda), un submarino (Centro) y también usamos la torreta de disparo de un tanque (Derecha) y de un helicóptero.

carnos escondrijos o, simplemente, dejar caer un par de "piedrecitas" sobre los malos.

Por desgracia, no todas las zonas se pueden destruir (de hecho hay bastantes irrompibles) con lo que este buen planteamiento se echa un poco a perder (ojo, sólo un poco). Además, hay que señalar que podemos "pulirnos" el juego en un par de días, y sólo el divertido multijugador a 4 logra aumentar su duración. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL MOTOR GRÁFICO, que permite destruir paredes, techo y suelo de los escenarios.
- LOS 4 VEHÍCULOS en los que nos subimos, especialmente el submarino y el robot de combate.

lo peor

- SU CORTA DURACIÓN, ya que nos podemos "fundir" el juego en un día intenso o un par más relajados.
- NO APROVECHA EL MOTOR GRÁFICO al máximo: hay menos zonas para "volar" que en el primero.

alternativas

En PS2 hay buenos shooters en primera persona, títulos como **«TimeSplitters 2»**, la gran sorpresa del año, **«Medal of Honor»**, que cuenta con una ambientación de lujo, o **«Half Life»**, que sigue siendo un estupendo juego. Claro que si la saga Turok os gustó en N64, podéis darle una oportunidad a **«Turok Evolution»**, aunque es el peor de todos.

GRÁFICOS Destaca la posibilidad de destruir los escenarios, y el diseño de personajes y armas, que sin llegar a ser brillante, es bueno. **82**

SONIDO Los efectos de sonido están bastante currados y hay muchas voces (en inglés). Por contra, la música es simplemente "pasable". **75**

DURACIÓN El modo principal del juego se puede completar en unas 8 ó 10 horas, así que después sólo nos queda el multijugador. **72**

DIVERSIÓN El control es ajustado y el desarrollo está lleno de acción, aunque no consigue sumergirnos de lleno en la historia. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Este juego posee elementos suficientes para ser un gran shooter: tenemos que hacer frente a unos altos niveles de acción usando 4 vehículos diferentes y 14 armas, a cada cual más destructiva, y tiene la gracia de que el motor gráfico nos permite modificar zonas de los decorados en tiempo real. Es verdad que su desarrollo resulta algo convencional, y que su modo para un jugador se "funde" en un periquete, pero eso no impide que cualquier aficionado a los shooter lo pase en grande con «Red Faction 2».

■ LUCHA 2D ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

1


2


3


TRES MANERAS DE "CANEAR"

Al escoger a nuestro luchador, tenemos que elegir la clase de "hiper-ataques" que queremos hacer cuando su barra de poder esté cargada al máximo:

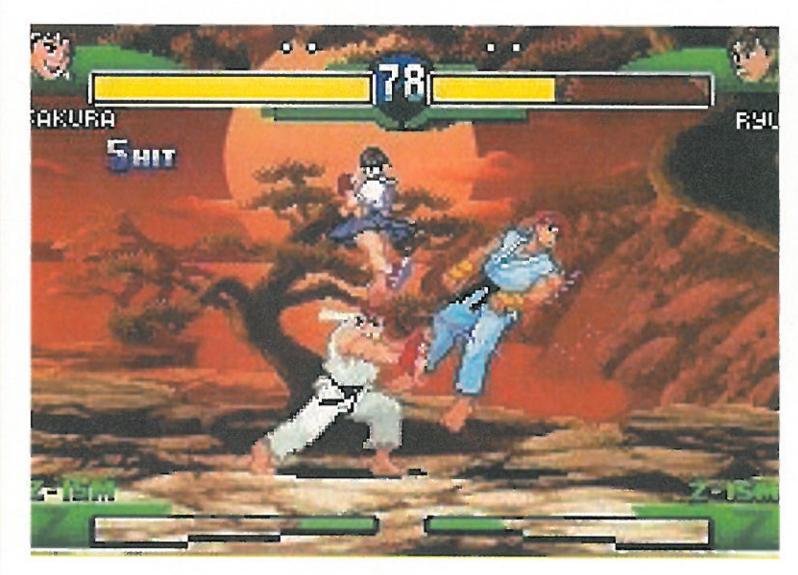
1. EL X-ISM nos permite realizar un único "hiperataque", que consume toda la barra de poder. Suele ser un combo largo que se hace automáticamente.
2. EL A-ISM tiene tres niveles. En función del nivel en el que estemos, el ataque será más o menos potente. Además, estos ataques pueden ser movimientos exclusivos de este modo.
3. EL V-ISM nos permite hacer los movimientos que queramos durante el tiempo que tarda la barra de poder en vaciarse. El ataque también se anula si recibimos un golpe. ¡Qué frustración!



HAY TRES BARRAS: de vida, de poder y de defensa. Si esta última se agota, seremos vulnerables durante un segundo.



CADA PERSONAJE tiene su estilo de lucha propio, pero esto no impide que los combates resulten muy equilibrados.





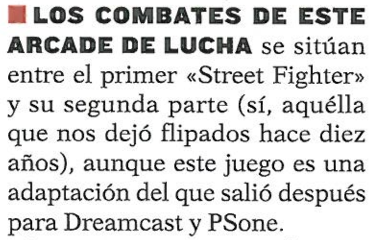


HAY 31 LUCHADORES de inicio y al final del modo historia nos espera M.Bison.

RYU VUELVE A DAR EL GOLPE

STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER

Practica tu superpuño con mortal hacia atrás, porque ya tienes reunida en un solo cartucho toda la fuerza de una saga mítica.



■ **LOS COMBATES DE ESTE ARCADE DE LUCHA** se sitúan entre el primer «Street Fighter» y su segunda parte (sí, aquélla que nos dejó flipados hace diez años), aunque este juego es una adaptación del que salió después para Dreamcast y PSone.

De nuevo tenemos que buscar el destino de nuestro personaje venciendo en unas peleas que, siguiendo los manuales clásicos del género, nos obligan a salir victoriosos en dos asaltos por cada enfrentamiento hasta llegar a M.Bison, el poderoso jefe final, que es un hueso duro de roer.

➔ YA ANTES DE DAR EL PRIMER PUÑETAZO, nos quedamos sorprendidos con el "despliegue de medios": nada menos que 31 luchadores disponibles (¡sin contar los ocultos!) y varios modos de juego, incluido uno multijugador vía cable link y varios secretos. Pero lo mejor viene en los combates: aunque los personajes han menguado, conservan todos sus movimientos, estelas y explosiones, sin faltar un solo frame. Podéis creernos, el resultado es espectacular, si bien lo que hace irresistible a «SF Alpha 3» es el estilo distintivo de cada luchador, que le da una gran variedad.

Si vuestra portátil tiene ganas de pelea, nada mejor que recurrir a un clásico como éste. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	83
■ DURACIÓN	88
■ DIVERSIÓN	91

Valoración Salvo algunos retoques, el juego es idéntico al visto en plataformas superiores, tanto técnicamente como en diversión. Jugar y quedarnos enganchados es todo uno.

PUNTUACIÓN FINAL 90

Logos y Melodías

Chat a 2

Alertas

Juegos SMS

Mensajes Sorpresa

Juegos SMS

tendrás que repartir tu tiempo

Envía un código al

525

Elige el juego que más te guste y la diversión te seguirá en tu móvil.



Descripción	Código
La batalla (duelo de preguntas)	BAT
Ja, ja, ja (todos los chistes que quieras)	JA
Quién es (descubre al famoso)	QES
Téstate (lo que tu nombre dice de ti)	TES
Genio (demuestra lo que sabes)	GEN
Virtual Love (tu pareja virtual)	LOV
Gugu (una mascota para tu móvil)	GUG
Scotland Yard (conviértete en detective)	SCO



Y si juegas a **Scotland Yard**** este móvil puede ser tuyo.

www.vizzavi.es

vodafone™

*Los mensajes recibidos son gratuitos. Impuestos indirectos no incluidos. Servicio exclusivo para clientes de Vodafone España. Más información sobre los juegos en www.vizzavi.es/juegossms
**Bases depositadas ante notario. Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002.

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ ROL ■ VIVENDI UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.143 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible





ASÍ SE FORJA LA COMUNIDAD

En esta aventura, Frodo y sus amigos medianos deben buscar al resto de miembros de la Comunidad. En su camino han de conversar con personajes, pelear contra monstruos y, por supuesto, resolver puzzles.

1. **RECLUTAMOS** a otros personajes de la Comunidad, como a Aragorn en "El Pony Pisador". Y podemos controlar a cualquiera cuando queramos.
2. **PARA AVANZAR** en nuestra aventura debemos resolver puzzles de dificultad variable. En éste tenemos que activar el interruptor que mueve la barca.
3. **LOS COMBATES** son por turnos, y nos dan puntos para mejorar la salud y resistencia de nuestros personajes.



EL COMIENZO de esta aventura es el cumpleaños de Bilbo Bolsón, exactamente como ocurre en el libro. ¡Ojo al Anillo!



EL INVENTARIO incluye armas, armadura, ítems curativos y objetos para resolver puzzles, como el del Viejo Sauce.





ESTA VISTA ISOMÉTRICA nos acompaña por todos los escenarios del juego.

TODO UN "LIBRACO" EN MINIATURA

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Los lectores de Tolkien están de enhorabuena: ya pueden revivir las aventuras del "Libro de los Libros" gracias a este juego de rol.

■ **LA TRILOGÍA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"** comienza con el libro "La Comunidad del Anillo", y como ya sabréis todos los que lo hayáis tenido la paciencia de leerlo, narra las aventuras de Frodo y sus aliados para destruir el Anillo Único. Bueno, pues este juego sigue la historia fielmente, así que no os extrañéis al encontraros con personajes como Tom Bombadil o lugares como el Bosque Viejo.

Comenzamos en compañía de Frodo y Sam, y nuestra misión es reclutar al resto de miembros de la Comunidad, 9 en total, hablar con otros personajes, ayudarles en sus quehaceres diarios y resolver unos cuantos puzzles.

→ **TAMBIÉN PELEAMOS CONTRA ORCOS Y TROLLS,** ¡faltaría más!, con un sistema de ataque por turnos que nos permite conseguir nuevos ítems, armas más eficaces o mejorar los atributos del grupo. ¡Y hasta podemos llegar a pelear los 9 miembros de la Comunidad al completo!

La fidelidad del juego hacia el libro es total, tanto en el apartado técnico como en su desarrollo. Incluso puede resultar exagerada, ya que falta la emoción que se le supone a una aventura de este tipo. Quedan 20 horas de rol clásico, bastante lento, pero que gustará a los fans de Tolkien. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	78
SONIDO	80
DURACIÓN	81
DIVERSIÓN	70

Valoración ¡Y creíamos que los "libros de bolsillo" eran otra cosa! Este cartucho es una traslación perfecta de "La Comunidad del Anillo", aunque resulta lento y monótono.

PUNTUACIÓN FINAL 77



■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PS2 - XBOX MICROMACHINES

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P.

¿QUE LE HA PASADO A MI COCHE? Ahora resulta que mide un par de centímetros. ¿Y esto tira? ¡Y tanto que sí! Los vimos en 8, 16 y 32 bits, y ahora los Micromachines han vuelto con más vehículos, más circuitos, más personajes, ¡más de todo! Por supuesto, el salto a 128 bits se nota, así que corremos en unos escenarios plagaditos de detalles gigantescos (o eso nos parece) que son divertidísimos, y además pueden influir en nuestro progreso durante la carrera. Eso sin contar las rampas, giros en seco, cuestas... Para redondear tenemos arroba y media de modos de juego ,suficiente para disfrutar un montón, y los conductores son cachondísimos. En cuanto al control, al principio cuesta manejar estos cacharros, ya que la cámara se mueve de aquí para allá. ¡Para un rato, hija! Sin embargo, al final acaba resultando muy intuitivo. Puede que no tenga la garra de un simulador seriote, pero correr a lo loco con estos cacharritos mola un montón.

valoración Las carreras locas reciben al que fue el rey del género años atrás, y ahora puede volver a serlo. Técnica y diversión le sobran... **82**

PS2 | NHL HITZ 2003

■ DEPORTIVO ■ MIDWAY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años



¡Señoritas, se acabaron los deportes relajados! Aquí, para marcar un tanto tenemos que golpear, correr, derribar... ¡Así es el hockey sobre hielo! Ah, que no habéis visto nunca un partido... Pues oye, este juego es espectacular (muy arcade, con escenarios imaginativos) y tiene equipos reales.

valoración El problema de siempre: el juego está muy bien hecho, pero el deporte no es conocido. Si no os importa, lo vais a disfrutar. **80**

PS2-GC-XBOX | KELLY SLATER

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Con lo tranquis que vivían antes los surferos y ahora deben hacer toda clase de piruetas para el público.Tenemos que dominar las olas con estilo mientras nos echan "afotos" en los momentos cumbre. De lo buenos que seamos dependerá que desbloqueemos secretos. Bastante molón.

valoración A unas opciones de juego aceptables se une un entorno vistoso. No es tan enganchante como un «Tony Hawk», pero divierte. **70**

PS2 | SUMMONER 2

■ ROL ■ THQ ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +13 años



Uuuy, uno que quiere plantarle cara a «Final Fantasy X». A ver, ¿qué nos ofreces?. Mmm, gráficos cutrecillos, mal empezamos. ¿Qué más? Aaah, una historia interesante y control de personajes alternable en cualquier momento. No está mal, chico, aunque tememos que no es suficiente.

valoración La historia es interesante, y lo de cambiar de personajes es buena idea, pero le falta garra y un nivel técnico algo más apañado.



65

GC | MYSTIC HEROES

■ BEAT'EM UP ■ KOEI ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS
■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +13 años



Coged «Dynasty Warriors» y aumentad 3 tallas la cabeza de los personajes. Básicamente, eso es este juego: acción multitudinaria con algunos toques de rol, espectáculo y un control perjudicado por los "extraños" de la cámara y una niebla más espesa que el maquillaje de Sara Montiel.

valoración ¿De verdad hace falta tanta niebla para jugar con fluidez? De no ser por las explosiones y los combos, sería un juego flojísimo. **58**

PS2 | PÁNICO NUCLEAR

■ ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +15 años



Con la excusa de la peli tenemos que controlar a unos soldados de élite (cambiamos de uno a otro cuando queramos) que se infiltran en zona enemiga. Muchos "gadgets", banda sonora chula... Vale, pero también texturas planas, IA de los rivales flojita, poca emoción... Se queda corto.

valoración Parece que le falte un hervor al juego. Si se hubieran perfeccionado algunos detalles, podría ser un muy buen DVD.



63

PS2 | VIRTUA COP ELITE

■ DISPAROS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años



Aquí tenéis un compacto para nostálgicos: los dos «Virtua Cop» (clásicos del disparo años atrás) en un sólo juego. Los gráficos se han mejorado un poco, pero ni por esas llegan al nivel actual. Sin embargo, eso de disparar mola como el primer día, aunque el desarrollo sea algo simple.

valoración Ha perdido el tren a nivel técnico, pero la jugabilidad es muy asequible y el conjunto, divertido. Quizá se haga algo corto, eso sí.



67

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PS2-XBOX
RALLY FUSION

■ VELOCIDAD ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T. P.

LOS JUEGOS DE COCHES ABUNDAN ÚLTIMAMENTE. Salen hasta en los paquetes de cereales... Bueno, casi. Tranquis, porque este no es un juego cualquiera. Bajo su apariencia arcade (los coches pegan unos saltos de espanto) nos encontramos un DVD plagado de modos de juego y vehículos reales. De hecho, estos últimos son parte clave del juego, ya que no sólo manejaremos los típicos coches de rally (con marcas de verdad), sino muchos otros en carreras a dos, circuitos contra reloj, vueltas de práctica... Atentos también a las colisiones. ¡Hala, una puerta fuera! ¡Toma, una carrocería cascada! En verdad os decimos que molan los "piñazos" que se dan los vehículos, aunque a veces estén demasiado exagerados y eso nos haga perder posiciones. Además, os encontraréis efectos climatológicos, fuegos artificiales y toda clase de parafernalia de ese estilo. ¿Qué más queréis? ¿Realismo? Lo siento, eso es competencia del amigo Colin McRae...



valoración El juego es apañado, y los modos de juego dan para mucho. Eso sí, no esperéis una conducción fiel, es más arcade que nada. **77**

PS2 | RIDING SPIRITS

■ VELOCIDAD ■ BAM! ENTERTAINMENT ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P.

Bueno, un juego de motos con gráficos cumplidores. Las motos están bien hechas, hay varias cilindradas y los modelos son reales, aunque los circuitos son ficticios. A ver, corramos... ¡Ay que me caigo! Vamos otra vez. ¡Ouch, otra vez me he caído! ¡Y otra! ¡Que alguien me saque de aquí!



valoración Un aspirante a simulador completo, con unos gráficos pasables, pero fallos en la jugabilidad como los de las caídas desesperan. **57**

GBA | XXX

■ ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ +13 años

No os lo vais a creer. Somos un tío cachas que tiene que matar a unos delincuentes y salvar al mundo de una amenaza nuclear. Sí, ya sabemos que eso está muy visto. Lo mismo pasa con el juego: salvo las fases en moto, el resto se parece demasiado a muchos que hemos visto antes.



valoración Los gráficos son buenos y las fases en 3D con la moto son un aliciente, pero el resto ya nos lo conocemos demasiado. **62**

PS2 | BLADE II

■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +16 años

"El que ha visto el sol" vuelve a las consolas, de nuevo en un juego de dar candela a los malos y coger ítems. ¿Atractivo? Quizá, pero un desarrollo visto hasta la saciedad, un prota mazacote y un control algo incómodo para pelear hacen que nos sumamos en el aburrimiento.



valoración No está mal del todo, pero se echa en falta innovación (juegos así los hay a patadas). El sol ha vuelto a cegar a Blade... **56**

PS2 | SUPERMAN

■ ACCIÓN ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) (9.975 ptas.) ■ +13 años

El hombre de los calzoncillos por fuera vuelve a sobrevolar Metrópolis, esta vez con un look como en los dibujos animados gracias al "cell-shading". ¿Eso es excusa para que los gráficos sean ultrasimples? Para nosotros, no, aunque hay que reconocer que el juego en sí es divertido.



valoración A pesar de la niebla, a pesar de la ciudad "de cartón piedra", el DVD tiene cierto encanto. Indicado para fans de la serie. **67**

PS2 | SPYRO: E. THE DRAGONFLY

■ PLATAFORMAS ■ UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P.

¿Lo echabais de menos? Pues el dragoncito salvador ya está en la nueva generación. Ahora ha de rescatar un montón de libélulas y, por supuesto, los dragones que han quedado atrapados. ¿El resultado? Como siempre. Técnicamente llega al notable, pero es infantilón en el desarrollo.



valoración No dudamos de su calidad, pero es demasiado sencillo de jugar. Eso sí, los más peques se lo van a pasar bomba con él. **79**

PS2 | BATTLE ENGINE AQUILA

■ SHOOTER ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +13 años

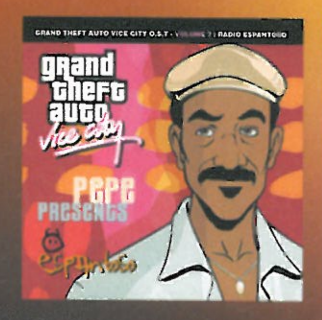
Veeenga, no os hagáis los remolones. Sabemos que eso de los "mechas" os gusta. Aquí tenéis uno que se convierte en nave y todo. El control se hace con los dos sticks, con lo cual nos movemos intuitivamente en un mundo 3D algo simplote, pero lleno de adrenalina y efectos visuales.

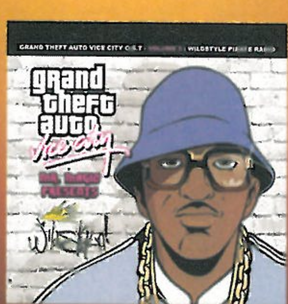


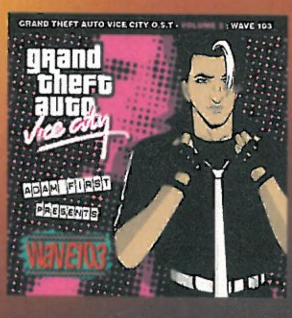
valoración Hay muchos juegos similares, pero la papeleta técnica se ha resuelto bien, y las misiones son entretenidas. No es mala opción. **74**

Grand Theft Auto Vice City

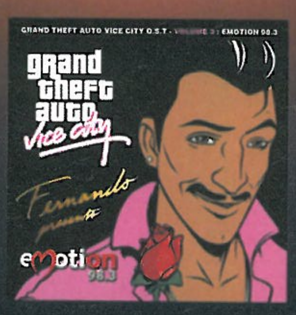
LOS DISCOS

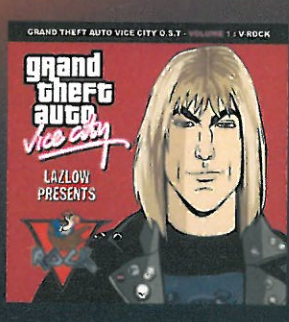


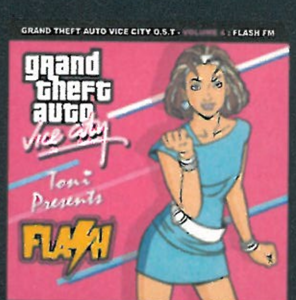




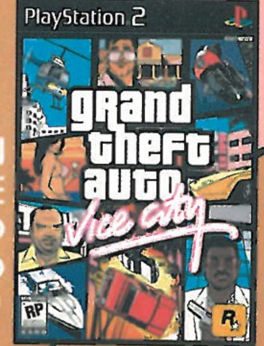








TAMBIEN
DISPONIBLE
EN VIDEO
JUEGO
PlayStation.2







Sony Music Media



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde
de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112.600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel
Castaño 95.
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P.C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C."Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C."Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente
Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña.
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44
SÓLO EN TIENDAS
TOYS Я US
VOLANTE PS2 + V-RALLY 3 PS2
99,99 €
REGALO DE ESTE COCHE MINIATURA RADIO CONTROL
CONSOLA PSONE + 2 MANDOS + MEMORIA SPIDERMAN 2 + TONY HAWK 2
129,99 €
CONJUNTO ACCESORIOS PS2 + PACK ALTAVOCES 4.1 DUAL SHOCK + BOLSA PARA PS2 + REMOTO DVD + VERTICAL STAND + ARCHIVADOR CD'S
109,99 €
¡¡AHORRA!! 27€ en el Pack
¡¡ELIGE TU PACK!!
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD HARRY POTTER + DVD ICE AGE + JUEGO HARRY POTTER
374,99 €
¡¡AHORRA!! 38€ en el Pack
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + DVD STAR WARS EPISODIO II + JUEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
374,99 €
¡¡AHORRA!! 38€ en el Pack
CONSOLA PS2 + 2 MANDOS DUAL SHOCK PS2 + MANDO DVD + DVD SPIDERMAN + JUEGO SPIDERMAN + JUEGO RATCHET & CLANK
374,99 €
¡¡AHORRA!! 54€ en el Pack

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR: 1 · MESES EN LISTA: 10



Como podéis ver en la pantalla, Snake tiene una habilidad enorme para no caerse del primer puesto de la lista.

2 FIFA 2003
PLAYSTATION 2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR: 8 · MESES EN LISTA: 2



Esta vez, los chicos de EA han dado en el clavo con su entrega de «FIFA», y la verdad, nos ha enganchado bien.

3 GTA Vice City
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: - · MESES EN LISTA: 1



Hacer el burro con un coche... o lo que encontréis por el camino, puede ser de lo más divertido. ¡Pero qué bestial!

4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: 4 · MESES EN LISTA: 2

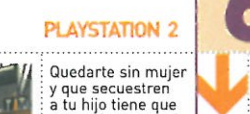


Pese al revés que ha sufrido con el nuevo «FIFA», esta saga sigue estando entre nuestros juegos predilectos.

5 The Getaway
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: - · MESES EN LISTA: 1



Quedarte sin mujer y que secuestren a tu hijo tiene que poner de muy mala leche... Y en este juego queda claro.

6 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR: 3 · MESES EN LISTA: 3





Normal, con tanto salto que da Mario, no hace más que subir y bajar por nuestra lista. ¡Este juego nos encanta!

7 Resident Evil
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR: 2 · MESES EN LISTA: 4

Tenemos un zombi a nuestra espalda que dice que si el mes que viene no le ponemos más arriba, nos come...

8 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE



POSICIÓN ANTERIOR: 9 · MESES EN LISTA: 8



Surcar el espacio y enfrentarse al Lado Oscuro nunca fue tan emocionante como en este mini-DVD de GameCube.

9 Tekken 4
PLAYSTATION 2





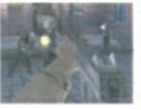
POSICIÓN ANTERIOR: 7 · MESES EN LISTA: 3



Cuando se trata de liarse a mamporros contra los colegas, no hay nada como la última entrega de esta saga.

10 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR: 5 · MESES EN LISTA: 7



Nada de lásers ni de dinosaurios, lo que más nos mola es coger un rifle y revivir la Segunda Guerra Mundial.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	FIFA 2003	PS2
3	GTA Vice City	PS2
4	Resident Evil	GC
5	Tekken 4	PS2
6	Colin McRae 3.0	XBOX
7	Virtua Tennis 2k2	DC
8	Medal of Honor	PS2
9	Eternal Darkness	GC
10	Commandos 2	XBOX

Javier Abad

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	FIFA 2003	XBOX
3	The Getaway	PS2
4	Pro Evol. Soccer 2	PS2
5	GTA Vice City	PS2
6	Medal of Honor	PS2
7	Tekken 4	PS2
8	Resident Evil	GC
9	Halo	XBOX
10	Gran Turismo 3	PS2

David Martínez

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	SW. Rogue Leader	GC
3	S. Mario Sunshine	GC
4	GTA Vice City	PS2
5	Gran Turismo 3	PS2
6	Pro Evol. Soccer 2	PS2
7	The Getaway	PS2
8	TimeSplitters 2	XBOX
9	Medal of Honor	PS2
10	Resident Evil	GC

Roberto Ajenjo

1	FIFA 2003	PS2
2	Pro Evol. Soccer 2	PS2
3	S. Mario Sunshine	GC
4	Final Fantasy X	PS2
5	Metal Gear Solid 2	PS2
6	Resident Evil	GC
7	StarFox Adventures	GC
8	Gran Turismo 3	PS2
9	SW Rogue Leader	GC
10	Burnout 2	GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Zelda
GAMECUBE

Link continúa impasible. Ve que estamos ansiosos por que llegue su juego, pero nada, no se decide a salir todavía. ¿Cuánto más nos vas a tener esperando para poder jugar contigo?



2 Metroid Prime
GAMECUBE

Aunque «Halo 2» promete ser una revolución en el género de los shooters, en GameCube no se quedan atrás. La vuelta de Samus a las consolas va a ser una bomba de jugabilidad.



3 Resident Evil Zero
GAMECUBE

Los zombies no se rinden ni a la de tres, y menos cuando de lo que se trata es de contar el principio de la saga «Resident». Dentro de poco lo descubriréis.



4 Devil May Cry 2
PLAYSTATION 2

Si hasta ahora teníais muchas ganas de probar este título, con un reportaje como el que os hemos ofrecido este mes seguro de que estaréis comiendo hasta las uñas de los pies.

5 Silent Hill 3
PLAYSTATION 2

El primer «Silent Hill» os asustó, la segunda parte casi consiguió que os lo hicierais encima, y con esta tercera parte se os van a caer los pantalones. ¡Vais a pasarlo de miedo!

LOS 5... JUEGOS

1 GTA VICE CITY

Con este juego se acabó el mito de que los protagonistas de los juegos deben ser buenos. Aquí lo que cuenta es robar un buen vehículo (¡un helicóptero si hace falta!), y no dejar títere con cabeza. Por cierto, ¿alguien ha visto mi coche?

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

TEKKEN 4

La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Es toda una delicia

Sandro del Pardo (e-mail)

¡No pensaba que los gráficos iban a ser tan buenos! Eso sí, el efecto de los pelos es un poco raro, pero ver cómo se mueven Kazama y los otros, y las nuevas llaves es toda una delicia. Sólo me gustaría que hubiesen metido algún luchador más, pero lo mejor es que no estropean el juego metiendo "cosas raras" para tratar de innovarlo.

VALORACIÓN: 93

Bueno, pero no revoluciona

Ana María Prieto (Madrid)

Llevo siguiendo de cerca esta saga de lucha desde que salió el «Tekken 2» en PlayStation, que a mí me pareció alucinante, y luego llegó el «Tekken 3», que a día de hoy lo veo como el que mejor ha sacado jugo a una consola. Sin embargo, veo que «Tekken 4», aunque es muy bueno, no revoluciona el género, y estoy segura de que esto no es lo mejor que PlayStation 2 puede dar de sí.

VALORACIÓN: 85

El mejor de la historia

Isidro Vaca Lorenzo (Barcelona)

Para mí es el mejor juego de lucha de la historia de las consolas. Y es que por muchas veces que te lo llegues a pasar o por muchas horas que juegues, los combates nunca llegan a hacerse repetitivos.

VALORACIÓN: 97

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

FIFA 2003

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1. Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 10
La cercanía del lanzamiento de las nuevas aventuras de Link en GC ha vuelto a subir a la cumbre a esta joya.

2. Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 4 — Meses en lista: 9
Ahora que el nuevo «Substance» ya ha salido en EE.UU., ya queda menos para ver a Snake con pajarita aquí.

3. Resident Evil — GAMECUBE
Posición anterior: 9 — Meses en lista: 3
Chris Redfield es un chico lleno de ocupaciones, sobre todo desde que se quedó acorralado por estos zombies.

4. Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 6
No es que sea un juego adulto, sino que se trata de la décima parte de esta saga rolera, la mejor de PS2.

5. Star Wars Rogue Leader — GAMECUBE
Posición anterior: 7 — Meses en lista: 2



¡La de Fuerza que habrá que tener para seguir "vivo" en esta lista tantos meses después de salir a la venta!

6. GTA III — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 8 — Meses en lista: 3
Os damos un par de días para ir a la tienda a comprar la nueva parte de este juego. Veréis cómo os alucina.

7. Super Mario Sunshine — GAMECUBE



Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Nuestro querido Mario ha entrado sin hacer mucho ruido en la lista, pero seguro que va a ir subiendo.

8. Super Smash Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: 6 — Meses en lista: 2
Parece que el vicio que tenéis con las peleas de este juego debe ser de aúpa, porque os sigue molando...

9. Super Mario 64 — NINTENDO 64
Posición anterior: - — Meses en lista: 1
Ha sido toda una sorpresa, pero se ve que la llegada de «Sunshine» os ha hecho recordar esta joya de N64.

10. Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: - — Meses en lista: 1
Cloud ya se ha convertido en uno de esos personajes carismáticos que siempre estarán en listas como ésta.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Las Dos Torres		StarFox Adventures	
HC	Una gran adaptación, pero se echa en falta más profundidad.	80	Después de flipar con los gráficos, nos damos cuenta de su diversión.	91
GamePro	No es perfecto pero te envuelve en el gran universo del Anillo.	90	Algunos niveles muy simples no le dejan convertirse en un bombazo.	80
IGN.com	Un beat'em up de gran acción adornado con buenos gráficos.	83	Tiene fallos, pero es largo, difícil, y sus gráficos son de lo mejorcito.	90
EGM	Este juego saca mucho partido de la fuente de la que proviene.	82	Es una extraña mezcla de estilos, y pese a todo, un imprescindible.	72

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON EL PROTAGONISTA MÁS MALO



PS2



PS2

2 THE GETAWAY
No es que sea un malo, pero han secuestrado a su hijo... ¡y está de muy mala leche!



PS2, XBOX

3 HITMAN 2
Uno quiere retirarse de la mafia, pero ya sabéis cómo va esto: ¡a devolver favores!



GC

4 GODZILLA
Por muchos años que pasen, a estos dinosaurios les sigue encantando romper edificios.

GC

5 WARIO WORLD
Este gordo tramposo lleva más de 10 años chinchando a Mario. ¡Qué malo maloso!

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros





PLAYSTATION 2

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Grandia III	83

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Haven	90
3 Ratchet & Clank	89

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	92
3 RE Code Veronica X	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Tekken Tag Tournament	87

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Dropship	82
3 Age of Empires II	72

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2002	87

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Imprescindibles por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

GTA VICE CITY

Después de explotar al máximo en «GTA III» el morbo de arrasar todo lo que uno se encuentra con coches robados y armas "agenciadas", ahora tenéis la oportunidad de seguir haciendo el burro con esta nueva entrega del juego, que os ofrece nuevos vehículos, más armas y un buen número de objetivos de estreno.



GAMECUBE

Acción	Puntuación
1 Crazy Taxi	60
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms	78
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Aventura	Puntuación
1 Resident Evil	92
2 StarFox Adventres	91
3 Eternal Darkness	91

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros. Melee	89
2 Bloody Roar Primal Fury	83
3 Batman Vengeance	71

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Deportivos	Puntuación
1 NBA Courtside 2002	84
2 Beach Spikers	82
2 NHL HITZ 2002	80

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Imprescindibles por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- S. SMASH BROS. MELEE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- TIMESPLITTERS 2

El juego del mes

STARFOX ADVENTURES

Los programadores de Rare han decidido irse a trabajar a Xbox, pero antes han dejado un buen "regalito" de despedida para los usuarios de GameCube. Con esta apasionante aventura, que vuelve a estar protagonizada por el zorro McCloud, lo pasaréis en grande.



DREAMCAST

Imprescindibles por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

METROPOLIS STREET RACER El mejor juego de velocidad de esta consola sigue siendo una gran alternativa.

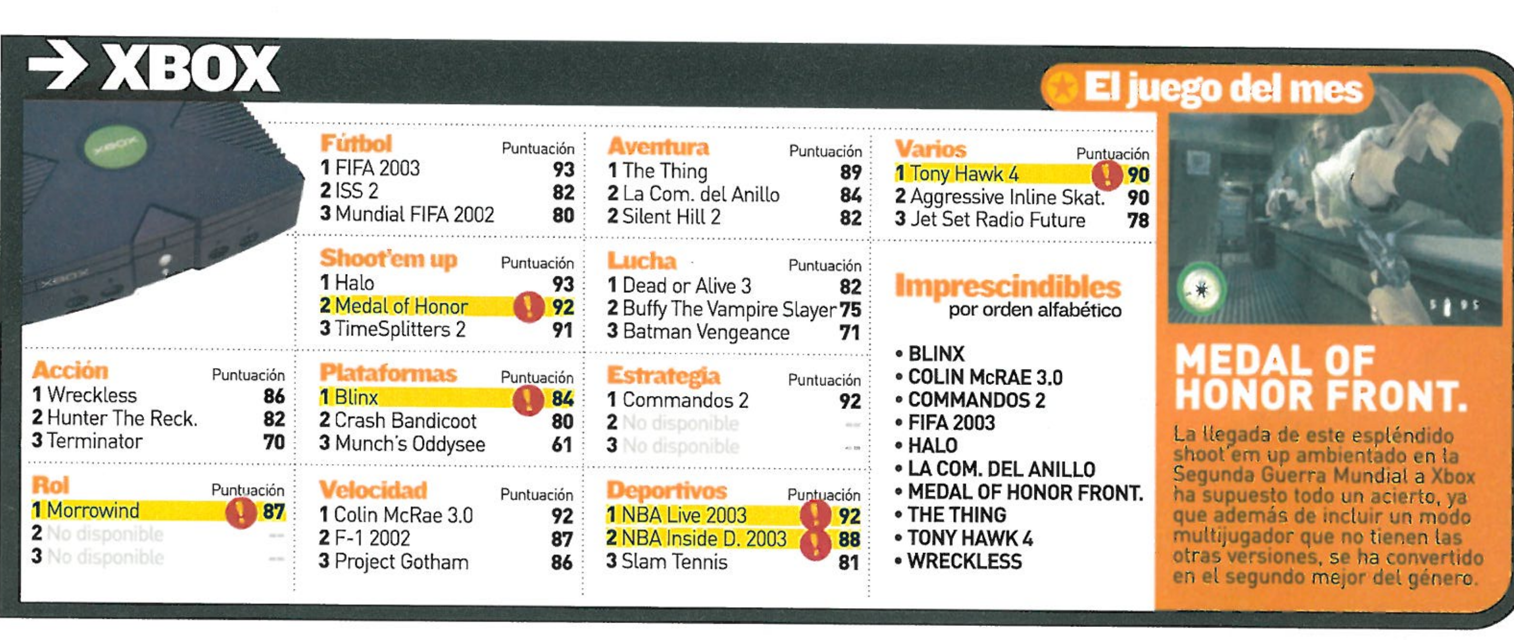


GB COLOR

Imprescindibles por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

TOMB RAIDER: CURSE OF THE... Lara está a punto de llegar a PS2, y ya está en GBA. ¿Habéis probado esta versión?



→ XBOX

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Hunter The Reck.	82
3 Terminator	70

Rol	Puntuación
1 Morrowind	87
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Plataformas	Puntuación
1 Blinx	84
2 Crash Bandicoot	80
3 Munch's Oddysee	61

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

Aventura	Puntuación
1 The Thing	89
2 La Com. del Anillo	84
2 Silent Hill 2	82

Lucha	Puntuación
1 Dead or Alive 3	82
2 Buffy The Vampire Slayer	75
3 Batman Vengeance	71

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA Inside D. 2003	88
3 Slam Tennis	81

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

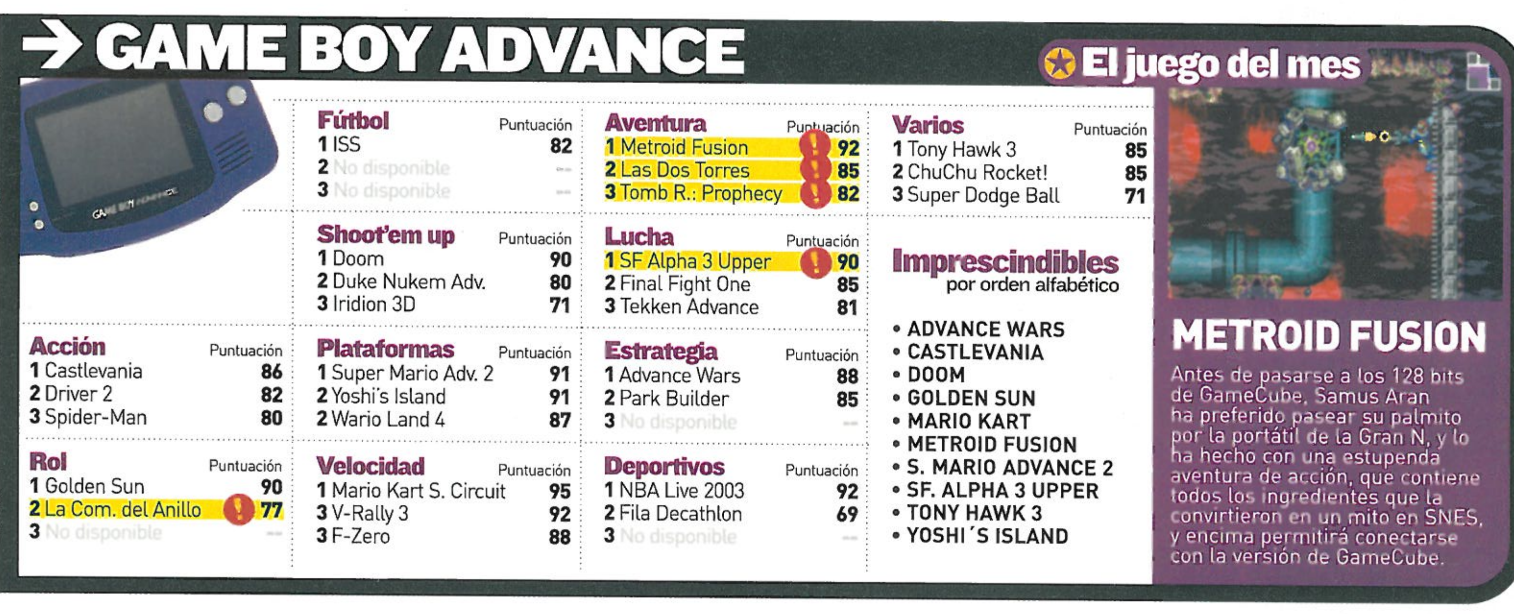
Imprescindibles
por orden alfabético

- BLINX
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- LA COM. DEL ANILLO
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- THE THING
- TONY HAWK 4
- WRECKLESS

El juego del mes

MEDAL OF HONOR FRONT.

La llegada de este espléndido shoot'em up ambientado en la Segunda Guerra Mundial a Xbox ha supuesto todo un acierto, ya que además de incluir un modo multijugador que no tienen las otras versiones, se ha convertido en el segundo mejor del género.



→ GAME BOY ADVANCE

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 La Com. del Anillo	77
3 No disponible	--

Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Iridion 3D	71

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
2 Wario Land 4	87

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	81

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Fila Decathlon	69
3 No disponible	--

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

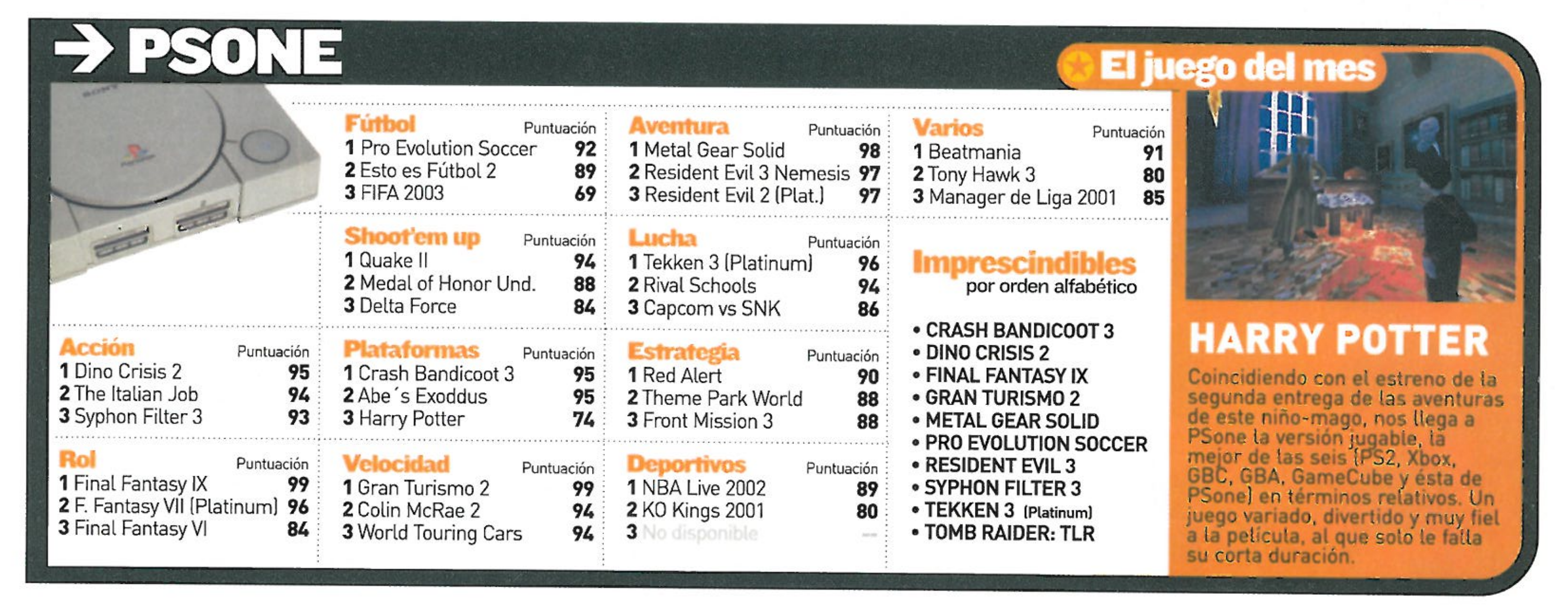
Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- TONY HAWK 3
- YOSHI´S ISLAND

El juego del mes

METROID FUSION

Antes de pasarse a los 128 bits de GameCube, Samus Aran ha preferido pasear su palmito por la portátil de la Gran N, y lo ha hecho con una estupenda aventura de acción, que contiene todos los ingredientes que la convirtieron en un mito en SNES, y encima permitirá conectarse con la versión de GameCube.



→ PSONE

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

HARRY POTTER

Coincidiendo con el estreno de la segunda entrega de las aventuras de este niño-mago, nos llega a PSone la versión jugable, la mejor de las seis (PS2, Xbox, GBC, GBA, GameCube y ésta de PSone) en términos relativos. Un juego variado, divertido y muy fiel a la película, al que solo le falta su corta duración.

■ Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA



Amplía la memoria de tu Memory Card

■ **Nombre:** Memory Booster
■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** No disponible

En lugar de comprar una segunda tarjeta de memoria, lo que Logic 3 nos propone es multiplicar su capacidad con este aparatejo, que se enchufa en el mismo puerto de la tarjeta y que puede ofrecernos hasta 16 Mb adicionales para guardar nuestras partidas. Lo malo es que necesita una tarjeta normal para funcionar, aunque sale más barato.

■ **Valoración:** ★☆☆☆

Una pantalla "para llevar"

■ **Nombre:** TFT Screen 5.6"
■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** GameCube ■ **Precio:** 279 € (46.422 ptas.)

Para convertir GameCube en una portátil, llega esta pantalla de 5,6" que, además de tener controles de brillo y contraste, nos permite conectar hasta cuatro pares de auriculares estéreo a la consola. Además, se pliega sobre la tapa para ocupar menos espacio cuando dejamos de jugar. Lo malo es que refleja desde lejos, y no sale precisamente económica.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Una portátil mucho más completa

■ **Nombre:** Iluminator Pro Pack ■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** GBA ■ **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)

Por si estas Navidades os hacéis con una flamante GBA, Joytech os da la oportunidad de tener un pack de lo más completo, que incluye la imprescindible luz con lupa y una batería recargable con su adaptador de corriente y todo.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Tiroteos en cualquier tele

■ **Nombre:** Scorpion 2 ■ **Compañía:** Blaze
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 43 € (7.155 ptas.)

Por fin podemos disfrutar de los juegos de disparo en nuestras televisiones de 100 Hz y de alta definición gracias a esta pistola de Blaze, compatible con los juegos para la Gun Con 2 de Namco, y también con los títulos de Konami. Eso sí, es más cara que las otras pistolas del mercado.

■ **Valoración:** ★★★★


NUEVO



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)

PLAYSTATION 2

Burnout 2

MODO CHEAT

Desbloquea cualquiera de los trucos que ponemos a continuación y se abrirá la selección Modo Cheat en la pantalla de opciones. Ojito, que las carreras no se contarán como victorias si tienes un truco activado.

AQUÍ ESTÁN LOS OBJETIVOS

Cumple uno de estos requisitos y abrirás más ventajas. Son estos:

• **Invulnerable**
Completa todos los campeonatos Grand Prix obteniendo medallas de oro.

• **Carrera Libre**
Completa el modo Crash con todas las medallas de oro en las quince pistas.



• **Campeonato personalizado**
Consigue medallas de oro en cada carrera y gánalo todo en el primer campeonato.

• **1997 Eclipse y 2001 Focus SVT**
Tienes que completar el Campeonato Personalizado dos veces y conseguir la mejor puntuación alta en las carreras.

• **Coche clásico de 1970**
Gana la Persecución 2 destruyendo el coche clásico con el coche de policía.

• **Coche Drivers Ed**
Completa la Conducción 101 con todas las medallas de oro.

• **Coche de policía**
Gana la Persecución 1 destruyendo el coche del criminal antes de que se escape.

• **Persecución para 2 jugadores**
Gana la Persecución 3.

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

COMBINACIONES ÚNICAS

Pausa la partida, ten presionados los cuatro gatillos al mismo tiempo e introduce una de las siguientes combinaciones de botones. Un sonido te avisará de que lo has hecho bien. ¡Un truco para dominarlos todos!

COMBINACIÓN
TRUCO

▲, ↓, ✖, ↑
Restaurar salud.

✖, ↓, ▲, ↑
Restaurar munición.

▲, ■, ✖, ●
Invencible.



■, ●, ✖, ▲
Armas de misiles infinitas (primero tienes que pasarte el juego).

■, ■, ●, ●
Ataques devastadores (has de pasarte el juego primero y "cargar" triángulo para poder realizar el ataque).

▲, ●, ▲, ●
Todas las mejora de combo (que sí, que debes pasarte el juego).

▲, ▲, ✖, ✖
Enemigos pequeños (debes pasarte el juego).

▲, ●, ✖, ■
Cámara lenta (sorpresa, tienes que acabártelo).

NIVEL DE LA TORRE DE ORTHANC

Completa el juego con Aragorn en nivel 10 para jugar esta nueva fase, que no aparece en el modo normal.

JUGAR COMO ISILDUR

Completa el nivel de la Torre de Orthanc con cualquier personaje. Desbloquearás a Isildur como personaje controlable en la mayoría de los niveles. Si juegas en la Torre de Orthanc con Isildur, estará disponible en nivel 10 para todos los niveles del juego.

Kingdom Hearts

OTRO FINAL

¡Canastos, amiguitos! Si completáis el juego con todas las cerraduras, 99 Dálmatas y la Copa Hades, accederéis a una secuencia final distinta.

LOS DÁLMATAS

Hay que ver lo prolíficos que son estos perros. Nada menos que 99 hay dispersos por el juego. Aquí te decimos dónde se encuentran:

• **1 a 3: Traverse Town Distrito 3.** Mira detrás de la tienda de magia. Tienes que conseguir la habilidad Deslizamiento para cogerlos.
• **4 a 6: Traverse Town Distrito 2.** Usa el movimiento Trinidad detras de la tienda de ítems.
• **7 a 9: Traverse Town Distrito 1.** Puedes encontrarlos en un cofre. Usa el ítem Forjar.
• **10 a 12: Alcantarillas de Traverse Town.** Busca las escaleras subiendo en las alcantarillas. La caja está muy cerca.
• **13 a 15: País de las Maravillas.** Ve al patio de la Reina. Hay un cofre en techo, cerca de la salida.
• **16 a 18: País de las Maravillas.** Ve al bosque y descubrirás un cofre azul en los árboles.
• **19 a 21: País de las Maravillas.** Utiliza la salida de arriba y deslízate a la Fiesta de Te del Sombrerero Loco. Feeeeliz, feliz no cumpleaños...
• **22 a 24: Coliseo Olympus.** Busca una marca Trinidad en la entrada y actívala.
• **25 a 27: Jungla Profunda.** Cuando saltes sobre los hipopótamos, busca el cofre cerca de una parra... ¡que estás en la parra! Vaya chiste más malo. Lo sentimos.
• **28 a 30: Jungla Profunda.** Ve a la jungla alta y busca los perros de turno en las ramas de los árboles.
• **31 a 33: Jungla Profunda.** Activa la marca Trinidad cerca de la salida, en el nido de la jungla.
• **34 a 36: Jungla profunda.** Activa la marca Trinidad cerca de la salida del campamento.
• **37 a 39: Agrabah.** Ve a la casa de Aladdin y busca un cofre.
• **40 a 42: Ciudad Halloween.** Está en el parche de la calabaza.
• **43 a 45: Tierra de Nunca Jamás.** Ve a la zona del Big Ben. Vuela y búscalos detrás de la zona de comienzo.
• **46 a 48: Agrabah.** Entra en la cuarta plaza del mercadillo y usa el salto alto para llegar.
• **49 a 51: Agrabah.** Ve a la cueva mágica y escúrrete hasta el pedestal.
• **52 a 54: Agrabah.** Pon a Aladdin en tu grupo y activa el cristal en la sala de los tesoros.
• **55 a 57: Mostro.** En la tercera zona. puedes verlos cerca de la salida superior del área 6.
• **58 a 60: País de las Maravillas.** Ve al patio de la Reina y mira en el tarro del comedor.
• **61 a 63: Bastión Hueco.** Acaba todos los retos y vuelve al laboratorio.
• **64 a 66: Ciudad Halloween.** Alcanza las puertas cerca de la plataforma en el parche de la calabaza para llegar a la cripta.
• **67 a 69: Ciudad Halloween.** Mira debajo de las escaleras en una de las casas.
• **70 a 72: Ciudad Halloween.** En la estatua de la gran calabaza. Salta y deslízate.
• **73 a 75: Monstro.** Busca un cofre rojo en la boca.
• **76 a 78: Monstro.** Ve a las plataformas superiores del área tres y mira alrededor. Salta y deslízate hasta el cofre.
• **79 a 81: Monstro.** En el área dos, busca un cofre en un barril, en la zona alta.
• **82 a 84: Tierra de Nunca Jamás.** Ya estamos acabando, chavales. Ve al barco y sitúate en la mitad de una de las habitaciones.
• **85 a 87: Tierra de Nunca Jamás.** Activa la marca Trinidad dentro del barco.
• **88 a 90: Tierra de Nunca Jamás.** En el cuartel de los capitanes, sobre la cama.
• **91 a 93: Bastión Hueco.** Cerca de las cascadas.
• **94 a 96: Bastión Hueco.** Fuera del castillo. Abre la puerta con el emblema y salta en el ascensor que se mueve.
• **97 a 99.** ¡Por fín! Usa Gravija y llega al cofre que flota fuera del castillo. ¡Ya están todos!



Medal of Honor: Frontline

COMBINACIONES

Pausa la partida y pulsa las siguientes combinaciones. Volverás automáticamente a la partida que jugabas.

SECUENCIA
TRUCO

■, L1, ●, R1, ▲, L1, Select, R1
Invencible.



●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select
Munición Ilimitada (eeh, no te confíes chavalín, que también afecta

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Metal Gear Solid 2

Saludos. Tengo un truco para «Metal Gear Solid 2». En el escenario de Raiden, cuando conseguimos la pistola tranquilizante, podemos dejar a los guardias K.O. para poder pasar entre ellos inadvertidos. Ahora bien, ¿y si queremos despertar a los guardias dormidos sin tener que esperar a que se despierten por sí mismos? Para ello únicamente tenemos que aplicarles la pistola congelante en la cara. ¡Ya veréis qué rápido se despiertan! Pero esto tiene también una ventaja: ahora podemos despertar a los guardias uno por uno y "pedirles" que nos den sus dog-tags. Espero que os sea útil. Chao.

Eduardo Paniagua (Pamplona)

a los enemigos).
●, Select, R2, R2, R1, R1, L1, R1
Escudo antibalas.

NBA Live 2003

■ MÁS PERSONAJES

Introduce las siguientes palabrejas en el apartado de apellido de la pantalla de creación de jugador. Un mensaje te confirmará que lo has hecho bien. Podrás seleccionar a estos tipos en la opción de fichajes:

CÓDIGO
TRUCO
- **FLIPMODE**
Busta Rhymes.
- **MIXTAPES**
DJ Clue.
- **GHETTOFAB**
Ghetto Fabulous.
- **CALIFORNIA**
Hot Karl.
- **GOODBEATS**
Just Blaze.

■ FALTAS FÁCILES

Cuando tu oponente te bloquee, presiona el botón de iniciar carga para que la CPU te haga una falta. Recuerda: no intentes esto en casa.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

■ UN GARAJE "APAÑAO"

Introduce las siguientes secuencias en el menú principal para conseguir estos coches. No se guardan en la tarjeta de memoria, así que debes introducirlas cada vez:

SECUENCIA
COCHE

R2, →, R2, →, ▲, ←, ▲, ←
Aston Martin V12 Vanquish.
■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲
BMW Z8
←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1
Chevrolet Corvette Z06.
R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2
Ferrari 360 Spider.
L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2
Ferrari F50.
L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1
Ferrari F550.
←, ■, ←, ■, R2, R1, R2, R1
Ford Pursuit Mustang Cobra R.
→, R2, →, R2, R1, L1, R1, L1
Lamborgini Diablo 6.0 VT.
▲, L1, ▲, L1, R1, ←, R1, ←
McLaren F1.



Prisoner of War

■ CONSEJILLOS DE SUPERVIVENCIA

El amigo Lewis lo tiene chungo. En los campos de concentración se pasa mal: no te hacen la cama cuando te levantas, no hay tele por satélite, te cuentan la vida privada de Yola Berrocal... Como todo eso ha llegado a herirnos la sensibilidad, aquí te damos unas estrategias para que salgas bien parados de la aventura:

- Presiona **B** para caminar más lentamente cuando intentes infiltrarte entre los guardias. Por supuesto, no golpees ningún objeto mientras estés haciendo esto.
- Siempre que puedas, consigue bebidas alcohólicas y cigarros. Con ellos, podrás comprar a algunos guardias y podrás conseguir objetos y servicios de otros

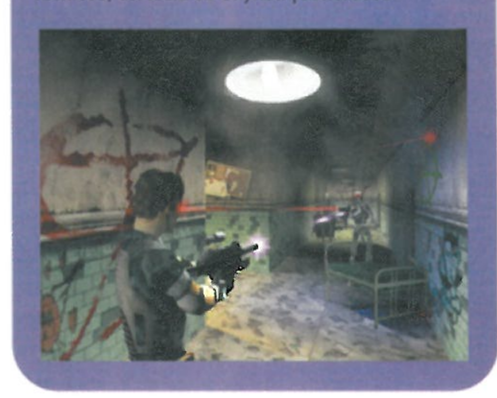


EL TONTOTRUCO

Terminator: Dawn of Fate

■ PARA PERDER LA CABEZA

Soldado, el abrelatas no te va a bastar para dar cuenta de estos tipos tan serios. "Sin encambio", tenemos una solución muy útil para ganarte un montón de puntejos extra. Apunta a la cabeza de los malvados Terminator a la hora de disparar. Si lo haces bien, la "azotea" les saltará y el bicho morirá directamente (aunque a veces se vuelve loco durante unos segundos y no para de disparar antes de derrumbarse). Aunque parezca algo simple, recibirás un montón de puntos técnicos, cortesía de Skynet. ¡Generosos!



prisioneros. Incluso puedes utilizarlos para cambiarlos por el equipamiento que te hayan confiscado.
• Busca pedregales para conseguir rocas. Pulsa **X** mientras estés en vista en primera persona para lanzar rocas a los guardias que estén distraídos. Ojito, sólo puedes llevar un máximo de quince (es que pesan que no veas).
• Aunque lleves un uniforme de Nazi, no pasees tranquilamente por ahí. Los militares de más alto rango pueden darse cuenta de que eres un impostor. ¡Qué astutos!

Pro Rally 2002

■ ESTE NOMBRE TIENE TRUCO

Cuando el juego te pida que introduzcas tu nombre, dile una mentirijilla (no pasa nada, es por tu bien) y escribe uno de estos passwords. ¡Hay un montón de ventajas!

CONTRASEÑA
TRUCO
• **PEROPAVO**
Todos los coches, pistas y modos.
• **MACHOMAN**
Todos los coches.
• **MORATA**
Todas las pistas.
• **THEMASTER**
Todos los bonus del modo Arcade.
• **PACMAN**
Todos los modos de juego.
• **CUAQUEZ**
Modo Challenge.
• **MADDUCK**
Modo Trophy.
• **OOOH SI**
Campeonato en el modo Professional.

Red Faction 2

■ CÓDIGOS REVOLUCIONARIOS



Camarada jugón, introduce estos códigos en la pantalla de trucos que encontrarás dentro del menú de opciones.

CÓDIGO
TRUCO
■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖
Código maestro.
●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖
Elegir nivel.
✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●
Súper salud.
■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲
Munición infinita.
●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●
Granadas infinitas.
● (ocho veces)
Granadas que rebotan.
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ●, ✖, ✖
Munición instagib.
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ▲
Montaje del director.
✖ (ocho veces)
Los muertos caminan.
▲ (ocho veces)
Muertes graciosas.
■ (ocho veces)
Lluvia de fuego.

Summoner 2

■ LA ESTATUA DE LA DAMA BLANCA

Tras vencer al enemigo llamado Sepulchre, puedes tener acceso a un sitio llamado Paso de Miridian. Una vez dentro, sigue el muro que está a la derecha. Encontrarás un camino que te conduce a las montañas, hacia una estatua llamada La Dama Blanca. Equipa a Sangaril con la ballesta y ponte en la modalidad de visión subjetiva. Apunta a los gongs de color en un orden específico (ahora te lo indicamos, tranquilo), con lo cual subirás el puente hacia la estatua. Al llegar allí, lograrás quince mil puntos de experiencia, una recompensa bastante suculenta, la verdad. El orden en el que tienes que disparar a los gongs de los que te hemos hablado antes es el siguiente:



• **Primer puente:** Rojo, Amarillo, Azul.
• **Segundo Puente:** Naranja, Verde, Amarillo, Rojo.
• **Tercer Puente:** Azul, Naranja, Rojo, amarillo y Verde.

Tekken 4

■ LUCHAR COMO EDDY GORDO



Completa el modo Historia controlando a Christie Monteiro. Una vez hecho esto, ilumina a Christie y presiona puñetazo derecho (▲) en la pantalla de selección de personaje. Eddy se controla exactamente igual que la señorita Christie.

■ LUCHAR COMO PANDA

Ilumina a Kuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa puñetazo derecho o patada derecha. Qué mooono, digo qué ooooso...

■ LUCHAR COMO VIOLET

Ilumina a Lee en la pantalla de selección de personaje y presiona la patada derecha.

■ ESCENARIO DEL DOJO

Completa el juego en el modo Tekken Force.

■ MODO TEATRO

Completa el juego en el modo Historia.

■ CONTRASEÑA DE RANKING

Completa el modo Time Attack, Survival, Tekken Force o Training. Mantén presionados ■ + ▲ y presiona arriba/derecha para mostrar un password que se corresponde con el ránking que has adquirido en el juego.

■ VER EL NOMBRE DE LOS MOVIMIENTOS

Presiona Select durante un combate y haz un combo para ver su nombre. Parecen trabalenguas...

Time Splitters 2

■ RECOMPENSAS

Completa cada nivel en el modo Historia en la dificultad media. Con ello conseguirás desbloquear estos personajes para el modo Arcade:
1853 Salvaje Oeste:
El Coronel.
1895 Notre Dame Paris:
Notre Dame.
1920 Ruinas Aztecas:
Golem de Piedra.
1932 Chicago:
Big Tony.
1972 Atom Smasher:
Khallos.
1990 Oblask Dam Siberia:
Mutant TimeSplitter.
2019 NeoTokyo:
Sadako.
2280 Vuelta al Planeta X:
Ozor Mox.
Fábrica de robots:
Machinist.
Estación Espacial:
Reaper Splitter.

Tony Hawk 4

■ MINIJUEGO

Ya tenemos las primeras sorpresas para la cuarta aparición de "Antonio Halcón", aunque la experiencia nos dice que pronto podrían ser bastantes más. Pero vamos con lo que tenemos: si encuentras una pista de tenis cerca de la de baloncesto, podrás apreciar que hay dos personas jugando al tenis. Patina sobre las raquetas que hay en el suelo. Ahora pulsa ● y podrás echar un partidito contra un hombre llamado Bjorn.



■ DINERO FÁCIL

Hay gente altruista a la que le gusta dar dinero a los demás. Es el caso de un patinador, que se encuentra al principio del nivel (a la derecha de la entrada del campus) o en la fuente de la plaza. Siempre está en uno de esos dos sitios. Te apostará a que no eres capaz de hacer una pirueta en las escaleras o que no puedes grindar por la fuente. Aunque lo consigas, el querrá apostar nuevamente. ¡Los hay pardillos!

Ty, el tigre de Tasmania



■ BONUS

Completa el juego habiendo recogido todos los objetos. Habrás completado el 100% del juego. Con ello, aparte de sentirte muy chachi, obtendrás un nivel de bonificación, una secuencia Full Motion Video de regalo después de los créditos finales, y la opción de poder ver las animaciones del juego dentro del menú de extras.

■ MÁS ÍTEMS

Consigue 10 "Golden Cogs" para desbloquear el Zoomerang. Si en vez de eso consigues un total de 20, obtienes el Multirang. Si te haces con 30 (jo, chico, eres incansable), el interesante Infrarang será todo para ti.

TRUCOS A LA CARTA

Devil May Cry

El Yulito (e-mail)

Hola, me pongo en contacto con vosotros para pediros me mandéis, si es posible, los trucos para PS2 del juego «Devil May Cry».
Hombre, mandar, mandar... Si te sirve leerlos en la revista... Ahora que este juego está en Platinum, viene bien recordar sus trucos, que además son algo "duros". Para desbloquear el modo de dificultad Hard, pásate el juego una vez. Ahora pásate la aventura en este nuevo modo y activarás la modalidad Legendary Dark Night. Pasándotelo en este modo obtienes la dificultad Dante Must Die. Pasarte el juego en esta dificultad te desbloquea a Super Dante, que puede ser demonio en cualquier momento del juego. Por último, para jugar en dificultad fácil, pásate cada misión usando entre 1 y 3 continuaciones. El juego te preguntará si quieres menos dificultad (para volver a la dificultad normal tendrás que reiniciar).

Final Fantasy X

Alfredo Pérez (Oviedo)

Tengo problemas en el «FFX». Estoy con el Golem Guerrero, pero siempre me mata. ¿Hay algún truco para acabar con él? ¡Es muy fuerte!
Posiblemente tu fallo haya sido usar los Eones. Pasa de ellos, porque prácticamente son inútiles. Forma tu grupo con Auron, Tidus y Yuna. Haz la Magia Blanca Prisa + de Tidus sobre Auron y sobre los demás personajes a medida que vaya progresando el combate. Que Auron use el Rompecoraza, Rompeespíritu y Rompemagia. Una vez haya hecho esto (ese monstruo ya no será tan chulito, je, je), cambia a Auron por Lulu y que use el Aqua ++. Usa el ataque Niebla y el hechizo Coraza, mientras que Yuna hace sus labores de "enfermera" con el equipo, ya sabes. Quizá se proteja con Barrera Total. Si es así, usa ataques físicos (que Lulu no ataque, porque es "flojilla" en este campo). Al final, caerá ese pilluelo.

PLAYSTATION

Delta Force: Urban Warfare

■ MODO CHEAT

Pulsa Select, →, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ● en el menú principal. Con ello abrirás un menú que contiene las opciones para ser invencible, inivisible, sigiloso, tener munición infinita, cambiar el tamaño de la cabeza y elegir nivel. ¡Todo en el mismo paquete, oiga!



Digimon Rumble Arena

■ ELEGIR AL MISMO DIGIMON DOS VECES

Bueno digichavales, entrar en la pantalla de selección de personaje y elegir un Digimon cualquiera. Ahora, volved al que habéis elegido y mantened pulsado **Select** + **X**.

■ BLACKWARGREYMON

A mí me dicen eso en la calle y me lío a tortas, pero no os confundáis, es un Digimon que puedes conseguir si juegas en cualquier dificultad y sin perder un round. En la pelea con el último Digimon antes de Reapermon, BlackWarGreymon te retará. Derrótalo sin perder un solo round.

Worms World Party

■ ESTRATEGIAS

Mientras llega la versión 3D de esta saga para las consolas de nueva generación ahí



van unos consejos para vencer en este juego:

• Intenta juntar a varios gusanos enemigos en espacios reducidos. Una forma es disparar con la Uzi en zonas rectas. Todos los gusanos que haya en ese área serán arrastrados hacia atrás. Una vez los hayas juntado a todos, usa armas como la dinamita o la bomba sagrada contra ellos en el siguiente turno.

• Date cuenta de los boquetes que dejan las distintas armas. Puedes utilizarlos para lanzar a los rivales al agua.

• Ten en cuenta que, cuando un worm muere, explota quitando 30 puntos de vida a los gusanos que estén cerca, además de desplazarlos si los pilla en ángulo. Esto puede jugar a tu favor, o en tu contra. Tú verás...

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS



Time Crisis: Project Titan

Hola, amigos de Hobby Consolas, soy un asiduo lector vuestro y quisiera deciros un truco bastante útil que descubrí para el juego «Time Crisis Project Titan». Este truco no lo indicásteis en el número 133 de la revista. Bueno, ahí lo tenéis: estando en el nivel 2, en la última zona, después del problema del helicóptero te enfrentas a 3 policías azules, y verás queuno de ellos tiene un escudo. Dispara acertando entre las piernas del tipo que se encuentra situado más a la derecha de la pantalla y conseguirás una vida extra. Este truco solamente funciona cuando estás jugando en el modo Normal.

J. Luis Morales (Madrid)

GB ADVANCE

Duke Nukem Advance

MODO CHEAT
El truco entre los trucos, el que te lo da todo (bueno, casi). Pausa la partida, mantén pulsado el gatillo **L** y presiona ←, ↑, A, ↑, ←, A, **Start** y **Select**. Ante tus ojos tendrás un menú de trucos que te permite activar el modo Dios, todas las armas, munición infinita y hasta desconectar el "clipping".



La Comunidad del Anillo

DINERO ILIMITADO
Al comienzo del juego, oirás los pasos de un hombre. Cerca de él hay un agujero de Hobbit en una colina. Sube dos escalones hasta alcanzarlo. Dentro hay tres librerías. Dos están a cada lado de la chimenea y la otra está en el otro muro. Busca la que está sola para conseguir una moneda de oro. Sal de la sala y vuelve a entrar. ¡La moneda ha vuelto! Lo gracioso del tema es que puedes repetir la operación todas las veces que quieras.

Star X

PASSWORDS ESPECIALES
Vas con la idea de introducir un password inocentemente para ir a una fase y, de repente, ¡toma truco! Escribe las siguientes palabras en la pantalla de password:

GSBOOM
Bombas ilimitadas
GSHARD
Invencible
GSMAX
Armas a tope

PASSWORDS DE TODOS LOS NIVELES
Los siguientes passwords sirven para llegar a todos los últimos niveles. ¡Toma nota, que te interesan!
IGIFCDLC
2EA3QD01
NGK3QD0S
YGA5QSON
JGIXASPT
FECXEQ51
ECMXUQXL
IIC3ADC0
ZLI3CQQB
MJC3CQA1
EJI3QDC4
BLCXQFVG
YLMZAQVR
2JAXABFQ
MLI5ABES
JTBFABRW
QRLFADTM
NTBFABBW
MTLNAQAL
ZSBPABEU

Street Fighter Alpha 3

MODO DRAMATIC



Completa el juego una vez con cualquier personaje para abrir el modo de juego Dramatic Battle en el menú principal. En él, otro personaje controlado por la CPU jugará contigo contra un sólo rival. Aunque claro, ¡compartís energía!

OBTENER A EVIL RYU
Pásate el juego tres veces y tendrás a Evil Ryu disponible en la pantalla de selección de personaje. Con él puedes hacer la técnica Shun Goku Satsu de Akuma, ésa en la que coge al rival y hace un supercombo de quince golpes. Para ello, alcanza el nivel 3 de energía y realiza el movimiento típico para hacer un híper ataque, estado cerca del rival. ¡Mortal de necesidad!

TRUCOS DE LOS LECTORES

Megaman Battle Network

Hola a todos los compañeros de Hobby Consolas. Como estoy intentando conseguir vuestra codiciada gorra, os mando unos consejillos sobre cosas que he descubierto para este gran juego de la Advance:

- Cuando llegues a la parte del juego en la que el tipo del incidente de la escuela tiene un negocio de venta de chips, salva la partida y ponte a hacer negocios con él. Ve a las máquinas de comerciar (son como las máquinas de conseguir minijuguetes). Ahí puedes cambiar tus chips por los de la tienda. Aunque puedes perder bastantes chips, también puedes conseguir algunos muy difíciles de encontrar. Si el chip que consigues no te gusta, "resetea" la consola y vuelve a intentarlo.

- Para conseguir el chip Muramasa, pon al menos tres chips Navi, cinco cañones y doce de tu elección.

- Por último, una cosa que a mí me ha hecho mucha gracia. Ve a la estación Metroline en la ciudad ACDC. Mira detrás del guardia que hay al lado de un muro. Verás la imagen de Mario y Luigi en un coche.

Antonio Gálvez (Almería)

TRUCOS A LA CARTA

Wario Land 4

Louis (e-mail)

Hola, me gustaría que me echarais una mano. Estoy intentando buscar el disco que está escondido en el nivel Toxic Waste. He estado meses buscándolo y agradecería si me pudieseis ayudar. Gracias.

Claro que podemos. La cuestión es, ¿qué nos vas a dar a cambio? Es broma. Ve a la zona donde están los Malletmen. Permanece bajo el tercer bloque desde la derecha. Usa la habilidad de rebotar, salta y ve a la derecha. Golpea el bloque azul y sube a por el trozo de gema. Baja, pasa por donde estaba el bloque azul y golpea todos los bloques hasta que alcances una puerta. Vuelve hasta que alcances el escalón 15 desde el fondo. Aplasta y carga a la derecha varias veces, hasta que destruyas todos los bloques. Allí está el CD.

Tomb Raider Prophecy

PASSWORDS
Ahí van las contraseñas para las fases por las que se mueve nuestra querida Larita. ¡Ayúdala a salvarnos del Apocalipsis!
- **Cumbre Helada**
BONE, PATH, TREE, LINK
- **Camboya**
KURZ, HELL, WEFX, MEMO, HEAR, FITZ, ELRC, CLIK, MGSL
- **Laconia**
ROMA, MONK, AEON, TIME, OLIM, LAND, DART
- **Cuartel Teg-Du-Bhorez**
HILL, CHEX, STLK, MECH, ARKD, MUSH, SPOK, LITH.

Y ahora, ¡prepárate para el combate final!

XXX

BONUS POR COMPLETAR
Tras derrotar a Yorgi en el nivel número 12, aparecerán los créditos. Una vez que se hayan acabado, dirígete a la sección llamada "Extras" y tendrás la posibilidad de tener salud y munición infinitas. ¡Lo que tienes que hacer por tu país!



Yoshi's Island

ÍTEMS ESPECIALES
Aquí tienes la lista de los ítems especiales que puedes conseguir en los minijuegos y los retos de bonus. Su uso facilita tremendamentte las cosas, así que utilízalos con moderación y sólo cuando estés en una situación chunga. Aquí tienes la lista:
+ 20 Estrellas: Pues eso, te da 20 estrellas, de las 30 que necesitas
+ 10 Estrellas: ¿Lo adivinas? ¡Tú sí que sabes, chavalote!
Huevo Verde: Aumenta tu inventario con seis huevos de ese color.
Sandía Verde: Puedes escupir semillas.
Sandía Roja: Puedes escupir fuego.
Sandía Azul: Puedes escupir hielo.
Interrogación: Los enemigos se convierten en una interrogación. Cada una de ellas te dará una moneda.
Lupa: Muestra todas las monedas rojas y las interrogaciones del nivel donde te encuentres.
Pow: Convierte en estrellas a los enemigos que se encuentren en la pantalla. ¡A que mola!

IR AL MUNDO 5
En el mundo 3-1, elige a cualquier personaje y cae por la cascada. Hay una puerta al fondo. Entra y encuentra la poción. Tírala cerca de la vasija y entra, con lo que serás transportado al nivel 5. ¡Qué cosas!



CONCURSO



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc135surf**

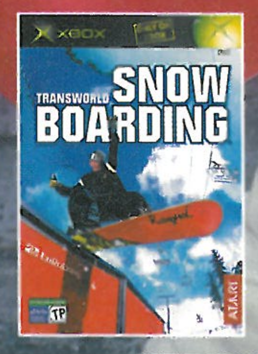
SORTEAMOS:

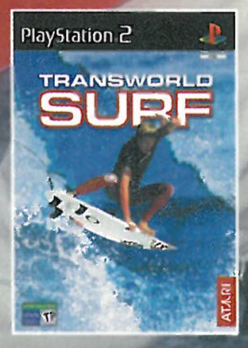
1 tabla exclusiva de snowboard ATARI by Rossignol

¡Solo existen 50 boards en el mundo!

10 juegos para Xbox

10 juegos para PS2







www.transworldgames.com

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.









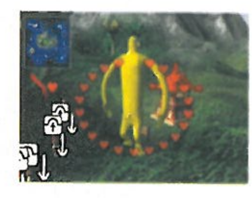


GAMECUBE

Doshin The Giant

NIVELES DE BONIFICACIÓN
Después de que los habitantes del pueblo hayan construido 16 monumentos, saltará una secuencia y comenzará un nuevo nivel. Cumple los deseos de los habitantes y los créditos empezarán después de que construyan su monumento. Ahora tienes niveles extra.

DEFENDER LOS PUEBLOS
Bueno, esto es una perogrullada, pero hay que tenerlo en cuenta. Usa el agua para proteger a las villas contra el fuego y construye cordilleras circulares para crear defensa contra los tornados.



NO TE PASES...
No te conviertas demasiado a menudo en Jashin, ya que esto puede hacer que los habitantes pierdan confianza en ti.

FI 2002

LOS CIRCUITOS
Al principio del juego sólo tienes tres circuitos disponibles, Monza, Hockenheim y Silverstone. Si ganas en ellos, abrirás los siguientes. La relación es la que te ponemos a continuación:

• GANANDO EN HOCKENHEIM
Desbloqueas



Indianapolis y Nurburgring.

• GANANDO EN MONZA
Desbloqueas Imola, Melbourne, A1-Ring y Barcelona, noi.

• GANANDO EN SILVERSTONE
Desbloqueas Magny-Cours.

• GANANDO EN IMOLA
Desbloqueas Montreal y Sepang.

• GANANDO EN MELBOURNE
Desbloqueas Hungaroring.

• GANANDO EN A1-RING
Desbloqueas Interlagos.

• GANANDO EN BARCELONA
Desbloqueas Spa-Francorchamps.

• GANANDO EN INDIANAPOLIS
Desbloqueas Suzuka.

• GANANDO EN NURBURGRING
Desbloqueas Monaco.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Super Smash Bros Melee

Nota de HC: Vaya lío hay con la carta de Juan Riquelme sobre el "Home-Run Contest". Habéis mandado muchas alternativas a su propuesta, pero hemos elegido estas dos cartas como muestra. Así nos gusta. ¡Seguid escribiendo para mandarnos trucos sobre éste u otros juegos!

Hola, ¿qué tal? Tengo el juego «Super Smash Bros Melee» y tengo el record con Yoshi en 585, 5. Tenéis que coger el bate, ir rápido al saco, saltar poco y deprisa dar al **A** hacia abajo. Después de 2 veces seguidas le das un cabezazo enviándolo hacia arriba. Aprovechas, saltas y le vuelves a dar patadas hacia abajo. Luego sigues como al principio hasta un segundo y le das un batacazo. Hay que tener mucha paciencia.

Link (Madrid)

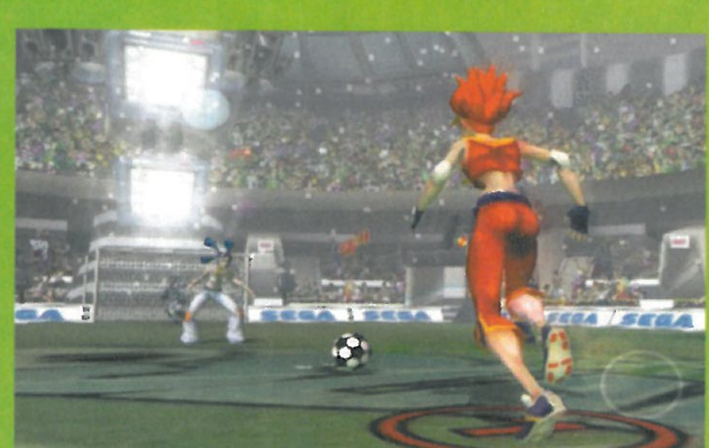
Hola, tengo la GC y opino que es la mejor. Primero, digan al del truco de lectores del apartado de GC que existe un bate encima de la plataforma. La mejor opción es, eligiendo a Fox, coger el bate, después disparar con la pistola (botón **B**) hasta causar un daño del 80% al saco y, por último, golpear rápidamente con el bate, pero con el golpe Smash. De esta forma se superan fácilmente los 300 metros. Mi récord está en 321, 8m.

Alejandro Varela (Santa Cuz de Tenerife)

SOCCER SLAM

COMBINA PARA GANAR
Realiza estas combinaciones de botones mientras te encuentres en la pantalla de título para obtener unas ventajas de las de quitar el hipo. Primero ponemos la combinación y luego el truco que activa. Venga, toma nota:

L, R, ←, →, Y, Y
Poder máximo.
L, R, →, ←, X, X
Turbo ilimitado.
R, L, ↑, ↑, Y, Y
Cabezones.
L, R, ↑, ↑, X, Y
Tiros grandes.
R, →, ←, ←, Y, X
Balón de colegio.
Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←,
Peli moderna.
X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →
Peli antigua.
X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓
Todos los equipos alternativos.
R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X
Todos los estadios.
←, X, ←, X, ←
Todos los ítems del jugador.



Magical Mirror



SOUND TEST
Llega hasta el final del juego y luego elige la máquina de discos en la Sala de Bonificaciones para escuchar los sonidillos de esta mágica aventura.

StarFox Advent.

MODO CHEAT
En la tienda y muchos otros sitios cerca de la Planta de Dinosaurio hay pozos que te piden que los alimentes con Scarabs. Dales veinte Scarabs y recibirás un ítem de Truco. Ve al guardián de la piedra grande y entra en el laberinto. Si buscas bien, encontrarás un pozo. Abre tu inventario, ilumina el ítem de Truco y presiona **A**. Esto abrirá un truco o te dará un consejo. Para activar los trucos, salva la partida, vuelve al manú principal y selecciona Opciones.

TODOS LOS MAPAS MÁS BARATOS
Ve a la tienda y compra los mapas. El tendero te dirá cuánto cuestan, pero a veces puedes regatear y conseguirlos por menos, junto con el resto de los ítems que vende en su tienda.

BOLSA DE SCARABS
Tras rescatar a Tricky, ve donde se encuentra el Cuerno de Nieve. Mira alrededor hasta que Tricky pueda cavar. Cuando lo haga, conseguirás comida para el bicho. Dale de comer y te obsequiará con una bolsa de Scarabs, que tiene 50 unidades.



SOUND TEST
Aquí tenemos otro ítem para conseguir truquetes. En la Montaña de Hielo, ve todo el camino a la izquierda desde el comienzo. Verás una grieta. Utiliza una bomba para hacer un boquete. Paga 20 Scarabs por el ítem de Trucos que se encuentra dentro. Con él desbloqueas el modo Sound Test, para escuchar los sonidillos que hay en el juego.

TEMPLO KRAZOA 3: PRUEBA DE MIEDO
Sé valiente, muchacho. No apartes los ojos del medidor bajo ninguna circunstancia, puesto que no puedes entrar en la pausa en mitad de esta prueba. En ocasiones sirve un poco de ayuda presionar los sticks hacia abajo y hacia fuera, aunque a veces la puñetera barra se va al extremo opuesto. ¡Paciencia!

XBOX



Sega GT 2002

■ PASTA FÁCIL

Aaah, el mundo de los negocios... Consigue el vehículo GT40 Concept Car, en las Carreras Oficiales de la Temporada Uno. Lo compras por 150.000 dólares y a continuación lo vendes por 195.000. En un par de días (del juego, lógicamente) puedes venderlo y conseguir unos beneficios de 35.000 a 45.000 dólares, lo cual no está nada mal.

Silent Hill 2

■ MENÚ EXTRA

Presiona **L** o **R** en la pantalla de opciones para mostrar un menú de opciones extra, en el que puedes cambiar el color de la sangre, hacer zoom en el mapa y otras cosillas curiosas.

■ LIBRO DE LAS MEMORIAS PERDIDAS

Completa el juego una vez. Empieza una nueva partida y busca en el puesto de periódicos cerca de la gasolinera Texxon. Allí puedes encontrar el libro en cuestión (aunque nos han soplado que, si buscas bien, puedes encontrar un ejemplar del Hola de ayer).

■ HÍPER SPRAY

Pásate el juego dos veces. Inicia un nuevo juego y encontrarás este spray tan majo en la zona sur de la casa del motor.

■ VER TODAS LAS SEÑALES

Desbloquea los cinco finales normales e inicia un juego nuevo. ¡Ahora puedes leer todas las señales que antes no podías!

■ EL FINAL "REFINITIVO"

Este truco sirve para ver el sexto final. Usa la Gema Azul en el jardín del Hospital Alternate Brook Haven, el muelle antes de montar en el barco y en la sala 312 del hotel Lakeview. Cuando lo uses en esa tercera ocasión, saldrá el final "de coña".

BLINX: THE TIME SWEEPER

■ DINERITO

• Lucha con el Monstruo de las Cuevas del Reloj de Arena. Cárgatelo y acércate todo lo que puedas a la posición en la que se encontraba cuando la palmó. Si estás en la localización correcta, recogerás todo el dinero que suelta.

• El mejor truco de todos es derrotar a un jefe y coger todas las monedas. Una vez hecho esto, usa la opción de retroceder y la mayoría de las monedas volverán a aparecer, así que podrás conseguir casi el doble de pasta.



■ DERROTAR AL JEFE DE FORGOTTEN CITY

Usa el agua en el centro. Por algún misterio de la "siensia", el monstruo no puede entrar en el agua. Si estás allí, puedes llegar a la localización correcta para golpearle atacando desde atrás. ¡Un trabajo sencillo!

TransW. Snowb.

■ NIVEL AFTER DARK

Tenemos para ti una fase que no aparece en el juego normal, todo un reto. Pásate el juego habiéndolo completado en un 100% con un personaje y activarás este interesante nivelcito de bonificación.

■ SECUENCIA FMV BAILS

Acaba el DVD habiéndolo completado con dos personajes y conseguirás una secuencia en Full Motion Video la mar de interesante.



■ MÁS TRAJES

Mmm, te vemos algo estresadillo. Vamos a ser un poco más suaves en esta ocasión. Ahora necesitas "sólo" un 95% del total del juego completado para poder obtener el segundo traje de tu personaje. ¡Si eso se hace todos los días!

DREAMCAST

Marvel vs Capcom 2

CAMBIAR EL ORDEN DE LOS LUCHADORES
Selecciona a tus tres luchadores. A continuación, mantén presionados **X** + **Y** + **L** en la pantalla de versus.

MÁS TRAJES
Ilumina a un luchador y presiona **X**, **Y**, **Z**, **A**, **B** o **C** en la pantalla de selección de personaje. Presiona **X** + **Y** + **Z** o **L** para elegir el séptimo color. El octavo color se obtiene con **A** + **B** + **C** o el gatillo **R**.

LUCHADORES ESCONDIDOS MÁS BARATOS
Sal y entra en la pantalla de la tienda hasta que el precio de los luchadores secretos empiece a bajar. Así son los negocios, no se puede ser débil...

ESCENARIO DE ABYSS
Vence a este malhechor en los modos arcade y Score Attack. Después búscalo en los modos Training y Versus.



Capcom vs SNK 2

JEFES ESCONDIDOS
Los jefes escondidos se pueden usar una vez han sido derrotados. Si juegas con el Capcom Groove consigues al Rugal Dorado, y si juegas con el SNK Groove, entonces obtienes al Shin Akuma.
• Consigue más de 1500 Groove Points al final del juego.
• Derrota el Jefe Medio (Geese Howard o Bison).
• Consigue un K.O. especial por lo menos.

MODO BOSS CHALLENGE
Este modo se abre desbloqueando los dos jefes escondidos (los del truco anterior, despistado). Cuando vayas a elegir el modo Arcade, ten pulsados **X** + **Y** y entrarás en el nuevo modo.

OPCIONES EXTRA
Sal victorioso en el modo Boss Challenge sin continuar ni una vez, y como premio saldrá el apartado "Extra Option" en el juego.

GROOVE PERSONALIZADO
Esta opción aparece cuando un jefe normal ha sido derrotado (los jefes pueden ser Akuma o Rugal, según el Groove seleccionado). Estos jefes aparecen si



consigues cumplir las siguientes condiciones:
• Conseguir más de 1000 GPS al final del juego.
• Conseguir cuatro o más KOs especiales
• Que el jefe medio haya aparecido.
• Conseguir dos o más KOs de supercombo de nivel 3.

GROOVE PERSONALIZADO INFINITO
Derrota a todos los personajes de una tacada dentro del modo Survival (nada fácil, lo sabemos). Las opciones de configuración del groove personalizado (mira el truco anterior) se harán infinitas.

STREET FIGHTER ALPHA 3

LUCHAR COMO SHIN AKUMA
Ilumina a Akuma en la pantalla de selección de personaje. A continuación ten presionado Start y pulsa **A**. ¡Tachaan!

LUCHAR COMO SUPER VEGA
Elige jugar en los modos Arcade, Training o Versus. Ilumina a Vega (sin seleccionarlo) dentro de la pantalla de elección de luchador, ten presionado Start y luego pulsa **A**. ¡Tú si que sabes!



GB COLOR

Dexter's Laboratory Robot Rampage

JUGAR COMO EL SUPER ROBOT
Ve a la pantalla de título. Cuando ésta aparezca, presiona **A** diez veces, **B** diez veces y Select. Un sonido te confirmará que has introducido el truco correctamente. Ahora, manejando a Super Robot, serás más rápido que cualquier otra versión de Dexter. Se acabaron los chicos buenos...



Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda

DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Goku:** Tienes que alcanzar el nivel 3 con el combate de Goku vs Vegeta. Llega allí y será desbloqueado.
• **Piccolo:** Para jugar con él debes completar el juego una vez.
• **Goten:** Ahora tienes que ganar la pelea de Goten vs Trunk.
• **Trunks:** Gana la misma pelea. ¡Si no hay que herniarse "ni na"!



Harry Potter y la Piedra Filosofal

CONSEGUIR EL INCENDIO
Ve a la clase del profesor McGonagall en la primera planta y atrapa al conejo.

EL PASILLO PROHIBIDO
Tienes que utilizar lo que te indicamos a continuación para salir victorioso de él.
• Devils Snare: Incendio Duo.
• Knight: Incendio Duo.
• Rook: Incendio Duo.
• Bishop: Flipendo Tria.
• Profesor Quirrel: Incendio Duo.
• Voldemort: Flipendo Tria.

VER A LOS PADRES DE HARRY
Dirígete a la planta en la que está situada la habitación del Gryffendor. Encuentra el gran orbe flotando en mitad de la sala. Permanece donde está dicho orbe y verás a los padres de Harry en lugar de a él. ¿Expediente X? Quizá...

HECHIZO OCULTO
En la parte restringida de la biblioteca verás que hay tres estanterías verticales. En la primera puedes encontrar un hechizo que se llama Mucus ad Naseum, y es la mar de útil hacia el final del juego.

LOS CALDEROS
Cuando te encuentres en el callejón Diagon y estés comprando útiles para la escuela, entra en la tienda de calderos y, si tienes "pasta", compra un par de ellos. Con dos puedes conseguir una mayor variedad de pociones...

TRUCOS A LA CARTA

Extreme Ghostbusters

Pedro Torres (Orense)

Hola, filliños. Me encanta vuestra revista y por eso recurro a ella para pediros ayuda. Estoy jugando al «Extreme Ghostbusters» de Game Boy Color pero me parece un poco difícil. ¿Hay trucos o contraseñas o algo así, para poder ver todas las fases?

Efectivamente, "amiguiño". Como habrás podido comprobar, existe la posibilidad de introducir contraseñas para ir directamente a todos los niveles del juego. Aquí las tienes:

2: MPWBBWLB
3: 3FHBGWLB
4: 6PZLBXLB
5: FFBDBWCB
6: QPCNBWCB
7: 0GGDGCMB
8: BQHNBXMB
9: 7FWLCVVBL
10: MBLCX3B
11: JJZBCV4B
12: MSHBHVWB
13: CHCDHF4D
14: 7PCNCCBQ
15: RHZNCFLL



CENTRO MAIL

¡¡ LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD !!



CONSOLA GAME CUBE
+ ETERNAL DARKNESS
+ MEMORY CARD 59

259,95



EXCLUSIVA
Centro MAIL

CONSOLA GAME CUBE
+ STARFOX ADVENTURES
+ MEMORY CARD 59

259,95

CONSOLA GAME CUBE
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59

259,95

¡Y LLEVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199

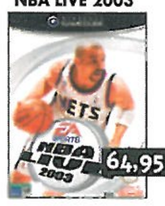


Título	Precio
007: NIGHTFIRE	64,95
DIE HARD VENDETTA	59,95
FIFA 2003	64,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	64,95
MARIO PARTY 4	54,95
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	64,95
NBA LIVE 2003	64,95
STAR WARS: GUERRRAS CLON	64,95
STAR WARS: J. KNIGHT II: J. OUTCAST	69,95
STAR FOX ADVENTURES	54,95















Superventas

ETERNAL DARKNESS: S. REQUIEM	54,95
RESIDENT EVIL	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TUROK EVOLUTION	64,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95



EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	dic.
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
TY EL TIGRE DE TASMANIA	diciembre



DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX — SUPER OFERTA 14,95

NBA JAM 2002 — SUPER OFERTA 14,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA — 119,95



Título	Precio
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO	52,95
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	54,95
FIFA 2003	54,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	54,95
METROID FUSION	44,95
STREET FIGHTER ALPHA 3	49,95
TARZÁN RETURN TO THE JUNGLE	49,95
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	49,95





















Pokémon







pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.



¡¡ LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD !!



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY **289,95**



PS2 + CONTROLLER + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II **289,95**



PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES SOUND STATION 2 **299,95**



PS2 + CONTROLER + DEMO RATCHET & CLANK **249,95**



PS2 + CONTROLLER + DVD SPIDER-MAN + KINGDOM HEARTS **309,95**



PS2 + CONTROLLER + DVD EL S. DE LOS ANILLOS + EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES **309,95**



Llévate una demo de RATCHET & CLANK (2 niveles jugables) con cualquiera de estos PACKS

promociones del mes



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UNIDADES

59,95

Compra DRAGON BALL Z BUDOKAI y llévate una GORRA de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS

dreamcast

superpack dreamcast

CONSOLA + 2 CONTROLLER + PHANTASY STAR ONLINE + QUAKE III ARENA + METROPOLIS STREET RACER + SOUL CALIBUR + VIRTUA TENNIS 2 **149,95**

...Y Muchos juegos Más. ¡¡existencias Limitadas!!



KEYBOARD



VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER



CRAZY TAXI



DAYTONA USA 2001



FIGHTING VIPERS 2





READY 2 RUMBLE ROUND 2



SHENMUE



SONIC ADVENTURE



VIRTUA STRIKER 2



VIRTUA TENNIS



pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Expertos en informática





007: NIGHTFIRE	69,95
BLINX	59,95
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO	59,95
FIFA 2003	69,95
GHOST RECON	69,95
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	69,95
MANAGER DE LIGA 2003	69,95
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	69,95
SPLINTER CELL	69,95
UNREAL CHAMPIONSHIP	69,95














COLIN MCRAE RALLY 3	64,95
COMMNADOS 2: M. OF COURAGE	59,95
HALO	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	69,95
THE THING	59,95
TIME SPLITTERS 2	69,95
TUROK EVOLUTION	69,95
CONTROLLER MICROSOFT	39,95
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	29,95
MEMORY UNIT MICROSOFT	39,95
VOLANTE THRUSTM. 360 MODENA	79,95



AZURIK: RISE OF PERATHIA	29,95
BLOOD WAKE	29,95
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE	39,95
RALLISPORT CHALLENGE	39,95







NBA LIVE 2003	diciembre
DYNASTY WARRIORS 3	diciembre
BARBARIAN	diciembre
STAR WARS: JEDI KNIGHT II	diciembre
BMX XXX	diciembre
MARVEL vs CAPCOM	diciembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
X-MEN NEXT DIMENSION	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
INDIANA J. TUMBA DEL EMPERADOR	dic.
TY EL TIGRE DE TASMANIA	diciembre

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tel. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-12-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € | Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JÚPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M.
C/ BOLSERIA, 10
TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

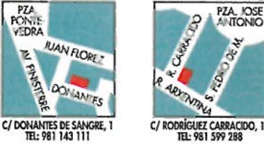
VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

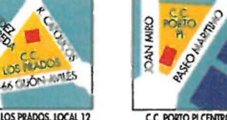
VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



















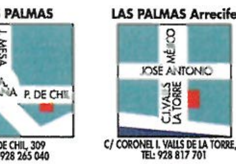










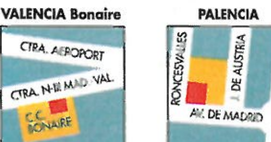













CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

estas son nuestras nuevas tiendas



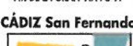
A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÀNDARA, LOCAL 2J
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3



ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n




BARCELONA L´Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97



CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n



CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRANEO s/n

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-21

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345

PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37



MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Ahora que llegan las nevadas, pensé en poner en práctica lo que había aprendido en los simuladores de snowboard, pero me temo que no me fue demasiado bien. ¡A ver qué tal se me da responder las cartas sin dientes!

Buscando juegos para final de año

@ Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una PS2 y unas preguntas que espero que me resuelvas:

¿Qué tal te parece al «Auto Modellista»? ¿Crees que será tan bueno como «Gran Turismo 3»?

Me temo que sus opciones no darán para tantas horas de juego como «GT3», aunque su control ofrece muchas posibilidades y los gráficos, que son su mayor atractivo, a mí me encantan.

¿Cuáles serán los mejores juegos de aquí a fin de año?

Para tu consola, «Kingdom Hearts» y «GTA Vice City», según el género que te guste más, son para mi gusto los más interesantes.

¿Para cuándo llegará a nuestras PS2 «Devil May Cry 2»?

A finales de marzo.

¿Qué shoot'em up subjetivo piensas que será el mejor para mi consola en diciembre?



«GTA VICE CITY» La segunda entrega para PlayStation 2 de esta salvaje saga de acción ya ha llegado a las tiendas españolas, y trae toda una nueva ciudad para arrasar a bordo de decenas de vehículos. ¡Podréis montar hasta en helicóptero!

El «007 NightFire», seguramente, aunque el mes pasado salió «TimeSplitters 2» que es todavía más divertido, sobre todo en multijugador. «Red Faction 2» sería la siguiente opción.

Guillermo Contreras Pealoza (e-mail)

Mucha variedad para la portátil

¡Hola Yen! Soy un chico de 13 años de Murcia, tengo una Game Boy Advance, una PSone, una Super Nintendo y un montón de preguntas.

¿Cuándo saldrá el «Final Fantasy Tactics» para GBA?

Square ha insinuado que lo tendremos aquí en marzo, pero yo apostaría más por agosto.

¿Sacarán algún juego como «FFVII, VIII o IX» para GBA? ¿Y algún otro como el V o VI?

Esos concretamente no, pero sí he oído que «Final Fantasy Crystal Chronicle» (el que va a salir en GameCube) también verá llegar una versión para GBA, que incluirá opciones de conectividad con su hermana mayor.

¿Qué juegos comprarías ahora para GBA, que no sean «Golden Sun», ni «Dragon Ball Z»?

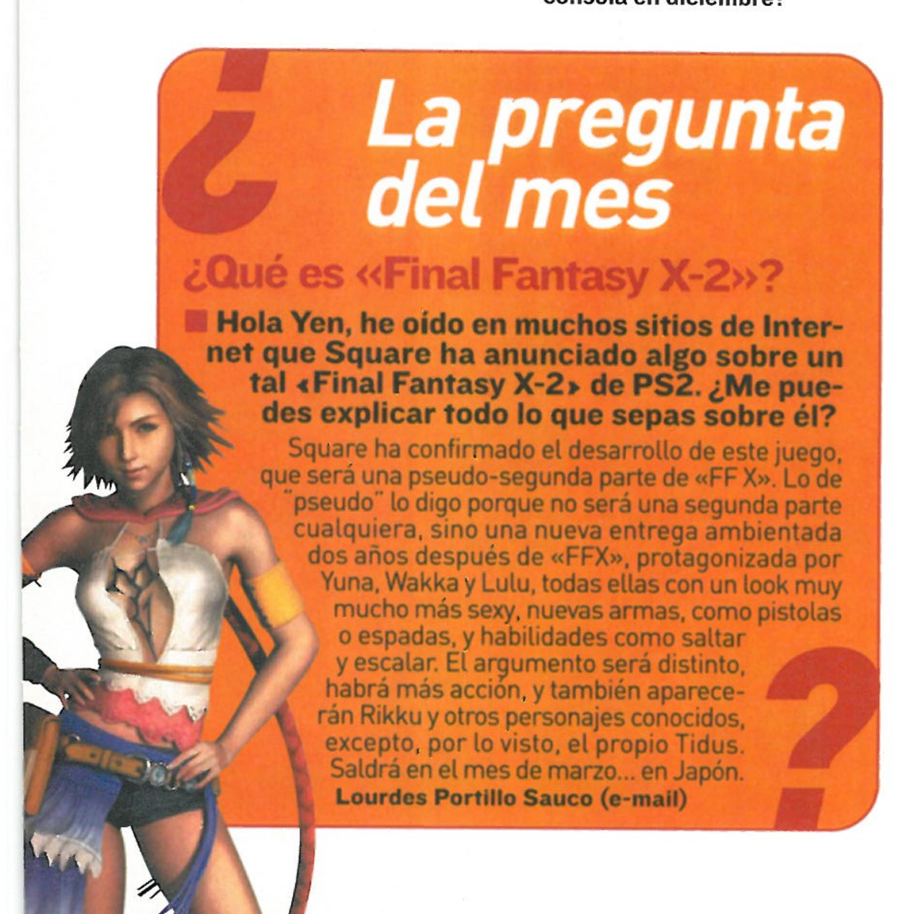
Ya que veo que te gusta el rol, prueba con «El Señor de los Anillos», de Vivendi, aunque la versión de EA, «Metroid Fusion» y el juego de Lara Croft no tienen precio como juegos de acción.

El juego de «Medabots», ¿de qué trata? ¿En qué se diferencian las dos versiones que hay?

Está basado en la serie de dibujos del mismo nombre, y es una especie de «Pokémon» en la que llevamos a un robot y lo enfrentamos en el recreo (¡!) a los robots de los compañeros de clase.



«FINAL FANTASY TACTICS» La saga de rol más importante de toda la historia ya tiene lista su llegada a la portátil de Nintendo, aunque aún nos tocará esperar unos meses.



¿La pregunta del mes?

¿Qué es «Final Fantasy X-2»?

Hola Yen, he oído en muchos sitios de Internet que Square ha anunciado algo sobre un tal «Final Fantasy X-2» de PS2. ¿Me puedes explicar todo lo que sepas sobre él?

Square ha confirmado el desarrollo de este juego, que será una pseudo-segunda parte de «FF X». Lo de "pseudo" lo digo porque no será una segunda parte cualquiera, sino una nueva entrega ambientada dos años después de «FFX», protagonizada por Yuna, Wakka y Lulu, todas ellas con un look muy mucho más sexy, nuevas armas, como pistolas o espadas, y habilidades como saltar y escalar. El argumento será distinto, habrá más acción, y también aparecerán Rikku y otros personajes conocidos, excepto, por lo visto, el propio Tidus. Saldrá en el mes de marzo... en Japón.

Lourdes Portillo Sauco (e-mail)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

Cuando tu robot gana, se queda con las piezas del robot enemigo y con ellas va mejorando sus habilidades. La diferencia entre las dos versiones («Metabee» y «Rokusho») estriba principalmente en el Medabot que poseemos cuando empezamos el juego.

¿Para cuándo «Ed, Edd y Eddy», «Samurai Jack: Amulet of Time» y «Moto Racer»?

Los dos primeros parecen haberse estancado en su desarrollo, mientras que «Moto Racer Advance» debería estar en la calle antes de que acabe el año.

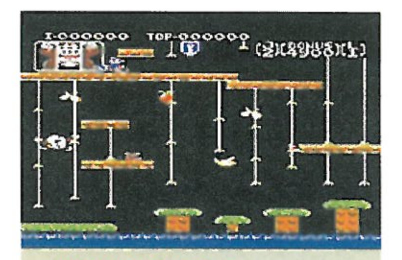
¿Sacarán algún «FIFA» para Game Boy Advance?

Oí hace unas semanas que había prevista una versión, pero todavía no se sabe cuándo saldrá.

¿Nos quedaremos al final sin el juego de "Campeones"?

Como siga así, tendremos que llamarle el juego de "Lo verás, pero sólo de lejos", porque por el momento no hay nada de nada.

¿Qué bombazos sacarán el año que viene en Game Boy Advance, aparte de los «Pokémon», «Golden Sun 2» y «Zelda»?



«DONKEY KONG JR-E» Este súper clásico de los videojuegos volverá a la vida gracias al E-Card Reader de GBA, con una jugabilidad sencilla, pero mucha diversión, y el atractivo de poder usar cartas especiales.

Yo le tengo echado el ojo a títulos tan apetitosos como «Final Fantasy Tactics», «Sonic Advance 2», «Buffy la Cazavampiros» y, si finalmente se deciden a traerlo a España, «Yu-Gi-Oh!».

¿El E-Card Reader es sólo compatible con «Pokémon»?

¡Qué va! Habrá muchos otros juegos disponibles para este aparato, que vendrán también con varias cartas que podrás pasar por dicho lector, y así utilizarlos en juegos como «Excitebike-e», «Pinball-e», «Tennis-e», «Balloon Fight-e», y ¡«Donkey Kong Jr.-e»!

Benjamín Molina (Murcia)

Dudas de un "Final-Maníaco"

@ Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una PlayStation y una PS2, y tengo algunas dudas que preguntar sobre la fantástica saga de Square, «Final Fantasy».

Sé que va a salir «Final Fantasy Tactics Advance» para GBA, pero ¿saldrán más juegos de «FF» para ella que no sean reediciones, como los de PSone?

Es una buena pregunta, pero aparte de la versión del juego de GC que he mencionado antes, Square no ha dicho nada más.

> « HABRÁ MUCHOS JUEGOS PARA EL E-CARD READER DE NINTENDO, Y VENDRÁN CON CARTAS QUE LUEGO PODRÁN PASARSE POR EL LECTOR »

¿Me podrías decir si «Final Fantasy XI» saldrá también para PC, además de PlayStation 2?

Según tengo entendido, ya han acabado las pruebas con la versión de PC de «FFXI» (que también será online, por supuesto), por lo que la respuesta es que sí.

¿Descartas la posibilidad de que Square saque más ediciones especiales, como el «FF XI» que sale en Japón decorado con los dibujos de Yoshitaka Amano?

No es que la descarte, porque vete tú a saber, pero no creo que se convierta precisamente en una costumbre para Square.

¿«FF Crystal Chronicle» saldrá en alguna plataforma que no sea GameCube? Si no, ¿saldrá algún otro «Final Fantasy» para GC?

No y sí, respectivamente, aunque todavía no tengo información sobre dicho juego.

Gabriel (e-mail)

Los "intríngulis" de «Resident»

¡Hey, qué pasa Yen! ¿Cómo andas? Soy un chaval de 20 años poseedor de una flipante GameCube, y fiel seguidor de «Resident Evil» desde 1996. Ahí van unas preguntillas que me rondan la cabeza. ¡Gracias tío!

¿Qué ha pasado con las patadas y puñetazos que daba Jill en los primeros vídeos de Internet del «Resident Evil» de GameCube?

Pues que en ningún momento se pensó en incluirlos de verdad en el juego, y en realidad no eran más que un truco para crear aquel trailer musical tan curioso.

Las conversiones de «Resident Evil» 2, 3 y C:V, ¿llegarán con algún cambio respecto a los de PS?

No, salvo las consabidas mejoras de resolución en los gráficos... Por cierto, «RE Code: Veronica» no salió en PS.

¿Me podrías decir por qué crees que los escenarios se tragan las extremidades de los personajes del «RE» para GC? Hace 6 años no pasaba, ¿a que no?



JILL VALENTINE. Antes de salir a la calle oficialmente, pudimos ver más de un vídeo del «Resident Evil» de GC en Internet. Aquel en el que se veía a Jill "bailando" con patadas en realidad era sólo una curiosidad.



¿Qué pasa con los juegos PAL?

Herminio Motos López (Valencia)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

"¡Basuras!" Es la forma más dulce que tengo de describir las conversiones PAL de algunos juegos que se nos están vendiendo.

Las compañías se escudan diciendo que si no se sabe si van a tener suficiente acept ación arriesgado, y que no sé qué y no sé cuántos. Y yo me pr egunto: ¿ arriesgado decidir en su momento: traducir el propio «Met un videojuego que hast aquel momento era, para la mayoría de la gente, un desconocido, o traducir el «Met al un videojuego que ya tiene millones de fans en el mundo entero, y por t ya tiene aseguradas unas vent as m viene a la cabeza que Konami no dobló «Met Gear Solid 2« simplemente para ahorrarse algo de dinero, y lo mismo ocurr con «Resident Evil» de GC y «Final Fant

Espero que las compañías se esmer próximos títulos, porque como traigan juegos como «Kingdom Hearts» a 50Hz y sin doblar, los comprará quien yo les diga. O si los traen en esas condiciones, pues que no los pongan a 69 € como los demás, como si se los hubieran currado de verdad.

Yen: Creo que no te falta razón. A ver si las compañías se ponen las pilas tras leer esto.

vuestra OPINIÓN



Un poco harto de la tecnología

Juan Gallego (Tarragona)

No me mola nada el cachondeo que hay con Nintendo y Sony. Esto empieza a recordarme a un partido de fútbol del Barcelona contra el Real Madrid, con tanto pasarse los jugadores de equipo. A ver cuándo sacan alguna consola universal, que tenga los mismos juegos para todas, como pasó con el vídeo en formato Beta y VHS, igual que con los ordenadores Amstrad, MSX, Spectrum, Commodore, Atari y Amiga, aparte de los PC. Y es que, en resumidas cuentas, los perjudicados somos nosotros, que bastante tenemos ya con que cada dos por tres nos estén cambiando el formato de los juegos (de la cinta al cartucho, del cartucho al disquete, del disquete al CD, ahora el DVD, y yo qué sé qué más vendrá). Estoy hecho un lío, sólo falta que saquen un supositorio que produzca sensación de... Bueno, me voy a callar, y sólo resumiré lo que quería opinar, diciendo que hay veces que la tecnología "huele", y eso no me gusta.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Eso de sacar un modelo de consola estándar, que acepte todos los juegos sin importar qué compañía la haya fabricado, es muy complicado hoy día, porque también contaría con el problema de disminuir la competencia, y por tanto, los precios podrían subir, y la calidad de los juegos quizá bajara al disminuir la rivalidad.

«LOS PROGRAMADORES A VECES OPTAN POR DEJAR EL "CLIPPING" PENSANDO QUE NO IMPORTA, AL NO AFECTAR MUCHO A LA JUGABILIDAD»

Eso se llama "clipping", y sí que pasaba en el «Resident Evil» de PSone. De hecho, en realidad es un defecto común en la mayoría de los juegos en 3D. Se dice que hay "clipping" cuando un personaje poligonal traspasa algún muro u otra zona que en la realidad no podría traspasar, debido a que la consola "no entiende" que esa zona debería ser sólida. Se puede evitar por medio de incluir algunas rutinas de programación -de detección de colisiones, concretamente-, pero es bastante laborioso, por lo que los programadores a veces optan por "pasar" del tema, pensando que como no es un defecto que afecte a la jugabilidad, a nadie le va a importar.

¿Va a salir «Wipeout» para GC?

Imposible, porque lo distribuye la propia Sony para su consola.

Anónimo

«Pokémon» y PlayStation 2

@ Hola Yen, soy Javier. ¿Me podrías resolver estas dudas que tengo, por favor?

¿Cuándo sale «Pokémon Rubí y Zafiro» para GBA?

En Japón sale en noviembre, pero todavía no se ha confirmado la fecha para España. En mi opinión, puedes apuntarte en la agenda el mes de marzo.

¿Existen estos juegos en PSone?: «Starcraft» y «Diablo».

Sólo el segundo, pero no era muy bueno, la verdad.

¿Cuándo sale «Metal Gear Substance» en PlayStation 2?

No sé por qué lo han retrasado, pero calculo que en marzo.

Dime todos los juegos de estrategia de PlayStation 2.

«Commandos 2» (el mejor), «Age of Empires II», «Heroes of Might & Magic«, «Kessen II»... y «Ring of Red». Además, dentro de nada saldrá el esperado juego de «Los Sims».

¿Cuándo sale el nuevo «Harry Potter» para PlayStation 2?

¡Ya lo tienes disponible!

¿Cuáles son los mejores juegos en Platinum de PlayStation 2?

«GT3», «Devil May Cry», «Onimusha», «Max Payne», «Jak & Daxter», «TTT», «Tony Hawk 3», «WRC»... ¡y me dejo algunos!

Ismael Ortiz Salinas (e-mail)

Cóctel de varias consolas

Hola Yen, ¿qué tal estás? Yo muy bien, pero tengo por aquí algunas dudas que espero que me respondas:



«POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO» Sé que estáis deseando saber cuándo saldrá a la venta este deseadísimo juego, pero todavía no se sabe de forma oficial. Tranquilos, que en cuanto tenga fecha os lo haré saber.

GP32. Esta moderna portátil, que está fabricada por la empresa de Corea GamePark, ya está a la venta en Japón, y dispone de 12 juegos a la venta, entre ellos este divertido puzzle de uno a cuatro jugadores, que se llama «Treasure Island».

¿Qué se sabe de la portátil GP32? ¿Será mejor que GBA?

En teoría sí, pues además de 32 bits, también tiene una pantalla más grande, mejor sonido, MP3, multijugador sin cables, conexión USB al PC y otras cosas. En el último ECTS de Londres se presentó oficialmente para Europa, aunque todavía no hay muchas compañías que estén apostando por ella, por lo que no se sabe cuándo saldrá en España. En el ECTS dijeron que más o menos en enero, pero yo no lo veo muy claro.

¿Saldrá un bombazo en GameCube aparte del «RE» este año?

Claro, «StarFox Adventures», la última gran joya de Rare para una consola de Nintendo.

¿Se presenta algún buen juego de fútbol para GameCube?

Se ha hablado de que Konami va a sacar en enero en Japón «Winning Eleven 6: Final Evolution», una versión especial del «Pro Evolution 2» de PS2, que llegaría a nuestras tierras en verano, pero no he visto nada de él.

¿Será «GTA Vice City» exclusivo para PlayStation 2?

Pues sí, colega.

¿Nos olvidamos de Dreamcast?

¿De qué? Es broma... Bueno, en Japón ha salido algún juego decentillo, como uno que se llama «Ikaruga», pero no creo que lo traigan ya aquí a estas alturas. ¡Qué le vamos a hacer!

Adrián Llanza (Madrid)

Alcanzar el 100% en «GT3»

@ Llevo bastante tiempo leyendo vuestra revista, pero hay un misterio que me tiene bastante preocupado.

Sólo he llegado a completar el 99% de «Gran Turismo 3», así



«KINGDOM HEARTS» Este precioso juego de Square "resucitará" a un montón de personajes procedentes de la saga «Final Fantasy», y en el caso de algunos de ellos, será literalmente: ¡aquí tenéis vivita y coleando a nuestra querida Aeris!

que mi pregunta es: ¿Qué hay que hacer para completar el 100% en «Gran Turismo 3»? Supongo que no tendrás problema en desvelar el misterio a los pobres jugones que no lo hemos podido conseguir, ya que vosotros antes de puntuar los juegos los acabáis.

Así es, y la verdad es que la solución no es tan misteriosa como algunos creen. Básicamente, y aunque parezca obvio, para lograr el 100% en «GT3» hay que conseguirlo todo, ganar todos los campeonatos, y llegar primero en todos los modos de juego. Ahora bien, hacerlo en algunos modos, como el Time Attack o el Arcade AL COMPLETO, resulta muy difícil, pero es imprescindible para que el porcentaje de avance alcance su nota máxima. Asegúrate de que lo tienes todo, y ya verás como lo consigues.

Ismael Roca (e-mail)

La nueva obra de Square

@ Buenas Yen, tengo 17 años y unas cuantas dudas, y como tú eres el que más sabe de estas cosas, pues te pregunto a ti:

■ ¿Vendrá «Kingdom Hearts» traducido y doblado al castellano?

Va a llegar con subtítulos en castellano, pero las voces van a estar en inglés, sin doblaje.

■ ¿A cuántos personajes podremos manejar durante el juego, a Sora sólo, o también se podrá llevar al pato Donald y a Goofy?

En realidad sólo manejamos a Sora (recuerda que es un RPG de acción, por lo que debes manejarlo tú directamente, no sólo darle órdenes), y aunque Donald y Goofy se unen a él y le ayudan en la batalla, siempre están controlados por la computadora.

■ He oído que el juego va a tener invocaciones, ¿es cierto?

Pues sí, y muy curiosas además, porque podrás invocar al genio de la lámpara de Aladdin, a Dumbo, a Simba, el Rey León, y otros por el estilo.

■ ¿Sabrías decirme qué puntuación dio la revista japonesa Famitsu a «Kingdom Hearts»?

Sí, se llevó un 36 sobre 40 puntos posibles (lo hacen así porque puntúan en 4 apartados sobre 10 puntos, y luego los suman). Vamos, algo así como un 9.

■ ¿Cuántas unidades lleva vendidas en Japón y EE.UU.?

En Japón está rondando el millón de copias vendidas (salió a la venta en abril), en EE.UU. salió en agosto, y lleva ya unas 150.000 unidades.

Gerardo Rodríguez (Asturias)

Buscando "compañía"

✉ Muy buenas tardes te deseo, Yen que todo lo sabes. Si no te importa, me salto el par-



Una semana sin comprar ni un juego

Anónimo (e-mail)

Llevo casi veinte años en esto de los videojuegos, y desde la Edad de Oro de los juegos (la del Spectrum), lo único que se ha mejorado han sido los gráficos y el sonido, pero nada de nada en la creatividad (excepto Kojima y otros similares). Digo esto porque, cuando se compraban las cintas a menos de 6 €, cada programador creaba obras de arte auténticas, y eran asequibles para la mayoría de la gente. Pero ahora te cobran 60 € por la cara y da igual que sea una genialidad o no, y encima dicen que no hay beneficios... Nos engañan disfrazando las carencias jugables con niebla, sombras, luces y otras bobadas, cuando eso sólo vale si el juego es adictivo, largo y barato. Por eso apoyo la campaña "Fair Play", pero creo que eso debería hacerse durante más tiempo, ya que no va a pasar nada si los juegos no se compran cuando salen, sino después, más baratos. A mí también me duele no comprar ya el «Sunshine» o el «FF X», pero hay que insistir. Yo ya he sacado mi Spectrum y mi Mega Drive, así que tengo para seguir jugando un año al menos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Somos muchos los que echamos de menos aquellos tiempos, pero debemos reconocer que las cosas han cambiado, y al ser todo más profesional, es importante crear buenos juegos, pero también ganar dinero...

« EN ESPAÑA EL MERCADO NO ES MUY GRANDE, POR LO QUE ALGUNAS COMPAÑÍAS CONTRATAN EMPRESAS QUE DISTRIBUYAN SUS JUEGOS »

loteo para pasar directamente a preguntarte las cuestiones:

Las principales compañías de videojuegos están en Japón, ¿no? Pero, ¿cuáles son las más importantes del resto de países? Como Pyro Studios en España.

Uf, la respuesta sería mucho más amplia de lo que crees, ya que sólo en Europa hay más de 100 compañías y grupos, como Infogrames, Ubi Soft, Activision, Eidos, etc., y muchísimos otros.

Me caía bien Dave Perry, el creador de «Earthworm Jim». ¿Qué ha sido de su grupo, Shiny?

Después del fiasco de «Messiah», juego que tras años en "stand by" al final no ha salido en ninguna consola, se han embarcado en el ambicioso proyecto de los juegos de «The Matrix», que saldrán dentro de muy poquito, y de los que os hablaremos en la revista en breve.

Y dime, las compañías US Gold, Tecmagic, Psygnosis, etc., ¿sabes qué ha sido de ellos?

US Gold, una compañía mítica de los años 90, llegó a sacar varios juegos para PS antes de desaparecer, como «Olympic Soccer» y «ThunderStrike», pero no tuvieron casi éxito. A Tecmagik (que creó juegos en MD y SNES como «Andre Agassi Tennis») le perdimos la pista tras prometer un par de títulos para N64, y ha desaparecido sin dejar rastro. En cuantó a Psygnosis, se disolvió después de «Wipeout Fusion» para PS2, y sus miembros se dispersaron entre otros grupos de programación ingleses.

Como ya habrás adivinado, lo mío son las compañías, pero ¿me puedes explicar la diferencia entre "grupo de programación", "compañía" y "distribuidora"?

Hablando con sencillez, los grupos de programación son los que crean en sí los juegos, o sea, los PROGRAMADORES, grafistas, animadores, técnicos de sonido, etc. Pero como ellos no entienden -por decirlo de alguna manera- de ventas, marketing y esas cosas, le dan el juego a una compañía (como Konami, Sega, o Eidos, por ejemplo), y ella se encarga de VENDERLO y hacerle publicidad. Ahora bien, en lugares como España el mercado no es muy grande, por lo que a algunas compañías no les resulta rentable poner una oficina, y lo que hacen es contratar a otra empresa que sí tenga oficinas aquí, para que DISTRIBUYA sus juegos a los españoles. Ese es el caso, por ejemplo, de Midway, que en EE.UU. sí distribuye sus juegos, pero que en España lo hace a través de Virgin Play.

Sega sigue haciendo recreativas, es decir, hardware. ¿No debería, por tanto, considerársela por ello aún una "first party"?

En los arcade sí, pero en cuanto a consolas ya es una "third party" en toda regla: o sea, una compañía que crea juegos para las consolas de otras compañías.

JACHi (Jaén)

Los botones L3 y R3 de PS2

Hola Yen, ¿qué tal andas? Tengo un problema con los trucos que salen para PS2.

Siempre tienen la manía de hablar del botón "R3" del mando, y yo creo que no existe ese botón en el mando de PlayStation 2. ¿Me podrías resolver el tema?

Pues sí que estás tú listo, a ver si nos leemos los manuales... Los botones L3 y R3 sí que existen, y consisten en presionar hacia abajo los joysticks izquierdo (L3) y derecho (R3) del mando de PlayStation 2. ¿Solucionado?

Eneko García (Vizcaya)



«CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONNANCE» La nueva entrega de esta saga en Game Boy Advance tendrá dos personajes controlables, un par de modos ocultos, buenos gráficos, y nos garantizará unas doce horas de juego.

CONCURSO



Resident Evil©



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc135evil**

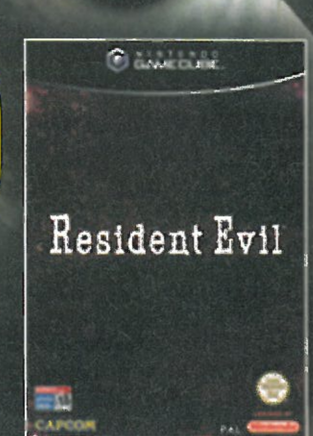
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Diciembre de 2002.

SORTEAMOS:

20 juegos para GC











Una lista de críticas a la revista

Samuel Ramón (Málaga)

Os escribo para hacer unas críticas sobre la revista: en primer lugar, quisiera criticar vuestro sistema de puntuación, puntuáis los juegos todos muy bajos, y hay algunas injusticias muy grandes, como «Pro 2» con un 90 en gráficos, o el «Tekken 4», que lleva lo mismo que «Tekken Tag Tournament» en gráficos. Por otro lado, la revista siempre se retrasa, es que no hay manera de que salga dos veces el mismo día. Además, casi nunca ofrecéis imágenes, noticias o reportajes que no hayamos visto ya en otro sitio. Encima siempre alardeáis de ser la revista más barata, pero sois los que más anuncios ponéis, y menos cuidáis el formato. Comentáis los juegos cuando ya están en la calle, y nosotros queremos saber la puntuación antes de ir a comprarlos a la tienda. Hay juegos buenos que no comentáis, como «Big Motha Truckers», que ni lo habéis mencionado. Y en el Teléfono Rojo sólo ponéis preguntas tontas que ya sabemos, y además nunca sabéis nada ("yo creo", "es de suponer"...). Espero que os curréis más la revista, porque vamos, os pasa como a la saga «FIFA», que es mala pero vende por el nombre.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Respeto tus críticas, pero no estoy de acuerdo con casi ninguna...y la mayoría de los lectores, por suerte, tampoco.

Un vampiro muy consolero

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo José María, tengo 29 años y soy fan de la saga «Castlevania» desde que jugué al «Vampire Killer» de MSX. Me gusta toda la saga, aunque los mejores son «Super Castlevania IV», «Dracula's Curse» y «Legacy of Darkness». Quiero comprar una consola de nueva generación...

¿Podrías decirme si Konami tiene en proyecto desarrollar un nuevo «Castlevania»?

Aparte del «Harmony of Dissonance» para GBA, que ya está a la venta, su creador Koji Igarashi ha desvelado que tienen en proyecto una nueva entrega del juego (del que aún no hay información), que saldrá en GameCube, y más tarde en PS2 y Xbox.

Si es así, ¿para cuándo podría salir, y en qué consola?

Según está previsto, saldrá el verano que viene en Japón.

Me compré en su día Dreamcast porque Konami estaba programando «Castlevania Resurrection». ¿Por qué no salió?

Pues por lo mismo por lo que muchos otros también fueron cancelados, porque Dreamcast dejó de fabricarse, y Konami dejó de confiar en que el juego fuera a venderse lo suficiente.

¿El nuevo «Castlevania» podría ser el que no salió para DC?

No creo, porque hay rumores de que la nueva entrega podría incluir opciones online (aunque no está confirmado), lo cual invita a pensar que lo están programando partiendo de cero.

José María Rubio García (Girona)

« KOJI IGARASHI TIENE EN PROYECTO UNA NUEVA ENTREGA DE «CASTLEVANIA» PARA GC, PROBABLEMENTE CON OPCIONES ONLINE »

Emocionado con «GTA Vice City»

Hola Yen, soy un chico de 14 años y me encanta vuestra revista. ¡Vaya reportaje que hicisteis hace dos números de «GTA Vice City»! Quería haceros unas preguntas sobre él:

¿Qué día es el definitivo para el lanzamiento de este juego?

¡Si ya lo tienes a la venta!

¿Podrías decirme unas cuantas armas (las que sepas) que saldrán en «GTA Vice City»?

Habrá más de 30, entre rifles tipo AK47, M16, granadas, escopetas, lanzacohetes, pistolas, armas blancas, lanzallamas y, por supuesto, los vehículos, que como ya sabes también se pueden usar como armas, como el tanque y el nuevo helicóptero.

¿Es muy largo?

Desde luego. Aunque todavía no lo he acabado, calculo que dura un par de horillas menos que el anterior, lo cual es, desde luego, mucho tiempo.

Dime tu opinión general sobre el juego, por favor.

El juego sigue el mismo estilo gráfico y técnico que «GTA III», manteniendo a la violencia callejero como el máximo atractivo... lo cual me recuerda que me has dicho que tienes 14 años. ¡Pero si no tienes edad para jugarlo!

Anónimo (Córdoba)

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

«MARIO KART» VA A SER "ONLAIN", ¿PERO TENDRÁ TAMBIÉN UN MODO PARA JUGAR SIN MODO "ONLAIN"?
Yen: "Ai zink sou..." (o lo que es lo mismo, que me da en la nariz que sí).

SÁCAME EN EL "¡QUÉ ME DICES!", POR FAVOR.
Yen: ¡Eso, y a mí tiradme una docena de huevos, que me lo paso pipa!

POR FAVOR, YEN, PON ESTAS PREGUNTAS EN EL "¡QUÉ ME DICES!"
Yen: ¡Otro igual! ¿Pero aún no os creéis que las preguntas que pongo aquí son verdaderas? ¡Qué sí, que son reales!

¿SI METO UN JUEGO DE PS2 EN EL DVD DEL PC SE PODRÍA JUGAR?
Yen: No, pero si metes la PS2 en la carcasa del ordenador, y luego el mando en la ranura de los discos de 3 1/2, entonces sí funcionará.

¿CUÁNTOS AÑOS DE VIDA LE PODRÍAN QUEDAR A PSX?
Yen: Si la crionizas bien... un par de milenios, creo.

YEN, ¿PARA QUÉ SIRVEN LOS POLÍGONOS EN LAS CONSOLAS?
Yen: Yo lo que hago es poner uno encima de otro y hacer torrecitas. ¡Quedan muy monas!

¡BASTA DE EXCUSAS PARA NO DEJARTE VER! SI ERES FEO DA IGUAL, HABRÁ OTRO MÁS FEO.



Yen: ¡No necesitaba tu foto para comprobarlo!

SE SIENTEN RUMORES DE QUE EN JAPÓN YA HAN SACADO LA PS3. ¿SABES SI ES CIERTO?
Yen: Claro, es que como ya había salido la Xbox 3 y la GameCube 7, había que hacerles frente...

HOBBY CONSOLAS PRESENTA

LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS



Hobby Consolas lanza a los kioscos **LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS,** 196 páginas con:

- Más de 300 juegos para todas las consolas analizados y puntuados.
- Todos los accesorios para tu consola
- Las cuatro consolas a examen

¡Si te gustan los juegos no te la puedes perder!



MUCHO MÁS QUE





Spider-Man

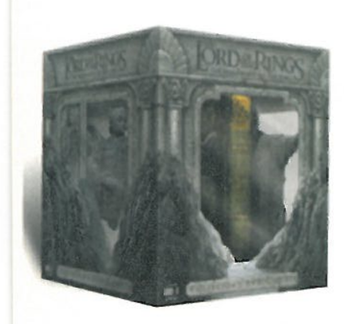
- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Tobey Maguire, Willem Dafoe y Kirsten Dunst
- Director Sam Raimi
- Precio 26,99 € (4.491 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★★





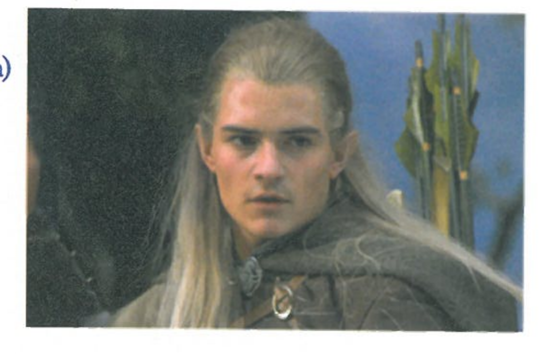
ARGUMENTO: La vida del joven Peter Parker da un giro cuando, tras ser picado por una araña modificada genéticamente, adquiere poderes sobrenaturales: gran fuerza, un sexto sentido y la capacidad de lanzar telas de araña.
EXTRAS DVD: Tomas Falsas, Cómo se hizo, La Mitología del siglo XX, Spider-Manía, Galerías, Trailers, Historia, Los amores de Peter Parker...



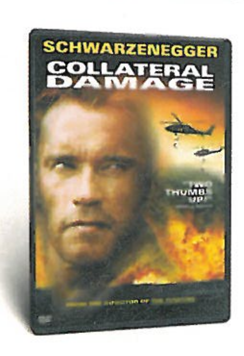
El Señor de los Anillos (ed. coleccionista)

- Género Fantástico
- Protagonistas Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Cate Blanchett...
- Director Peter Kackson
- Precio 59,99 € (9.982 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Tranquis, que no nos hemos equivocado al poner dos veces a esta película en la sección de DVD. Se trata de una nueva edición especial, con 4 DVD, repleta de extras y regalos como un par de torres sujeta-libros, todo ello presentado en un pack de lujo. ¡Flipad!
EXTRAS DVD: Comentarios, Reportajes sobre el rodaje, Los Efectos, La Post-Producción, Sonido, La Tierra Media, La historia, El Diseño de los Escenarios en Nueva Zelanda, Los Libros, Tolkien...



Daño colateral

- Género Acción
- Protagonistas Arnold Schwarzenegger, Elias Koteas, Francesca Neri, John Leguizamo...
- Director Andrew Davis
- Precio 24,00 € (3.993 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: La esposa y el hijo de un ciudadano norteamericano cualquiera (bueno, uno muy musculoso), son asesinados en un ataque terrorista en Colombia. Cegado por la furia, nuestro hombre decide adentrarse en la selva amazónica dispuesto a todo para vengarse de los asesinos de su familia.
EXTRAS DVD: Escenas adicionales, Reportaje Una nueva clase de héroe, Detrás de las cámaras, Trailer de TV y Comentarios del director.

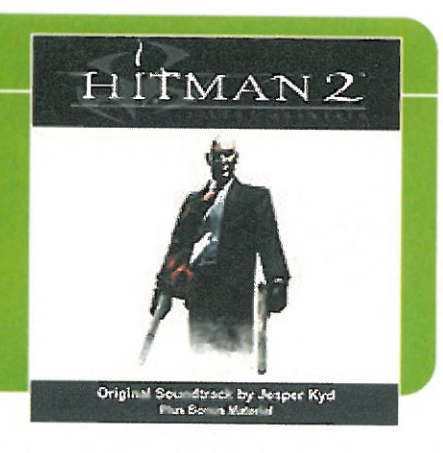


MÚSICA

Hitman 2

La banda sonora de este juego de PS2 contiene 65 minutos de música de gran calidad, realizada por los 110 músicos que componen la Orquesta Sinfónica de Budapest. ¿El resultado? Un pedazo de concierto digno de escucharse aunque no estéis jugando a vuestra consola.

- Compañía Eidos
- Precio 15,00 € (2.496 ptas.)



LIBROS

FFX Visual Art

La editorial DigiCube ha recopilado los mejores dibujos e ilustraciones de «FFX» en este libro de 80 páginas a todo color, que incluye bocetos, personajes y diseños inéditos. También existe otra edición dedicada a «FF IX».

- Editorial DigiCube
- Precio 27,60 €

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

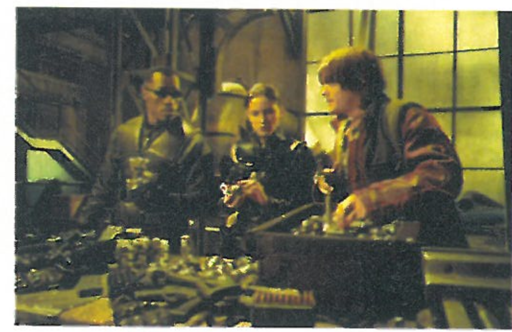
VÍDEO



Blade II

- Género **Acción**
- Protagonistas **Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Ron Perlman, Leonor Varela, Santiago Segura...**
- Director **Guillermo del Toro**
- Precio **17,95 €** (2.987 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★





ARGUMENTO: Los vampiros "bakalas" han vuelto, pero esta vez no son ellos la peor amenaza. Una tercera raza, capaz de acabar con ellos y con los humanos, pretende eliminar a todo bicho viviente. La única esperanza puede ser que ambos se unan en la batalla, pero la colaboración no será nada fácil para nadie. Por cierto, esta película se estrena también ahora en DVD.



Futurama 2ª temporada

- Género **Dibujos animados**
- Protagonistas **Fry, Bender, Leela, etc.**
- Director **Peter Avanzino y Susie Dietter**
- Precio **25,08 €** (4.173 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: Siguiendo los pasos de Los Simpsons, la "otra" serie creada por Matt Groening lanza ahora también su segunda temporada en vídeo y DVD. Incluye cuatro cintas con los 19 capítulos de la segunda temporada de Futurama, en los que el bueno de Fry y el divertido robot Bender se meten en unos líos futuristas de lo más disparatado. ¡En total son más de 7 horas de risas sin control! Ah, y además, incluye algunos extras y reportajes especiales.



Spirit

- Género **Animación**
- Protagonistas **Spirit y Little Creek**
- Director **Kell Asbury**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: Esta bonita película de Dreamworks (propiedad de Spielberg) cuenta la historia de un caballo llamado Spirit, que sueña con llegar a la frontera americana, y debe luchar por su libertad con la ayuda de una yegua llamada Little Creek cuando se encuentra con el ser humano por primera vez. "Spirit" está también disponible en DVD, formato en el que además se incluye un juego interactivo para crear vuestras propias animaciones sobre la película.



CINE

Las Dos Torres

El día 18 de diciembre se estrena la segunda parte de la trilogía de "El Señor de los Anillos", en la que seguiremos el viaje de Frodo y Sam por el país de Mordor hacia el Monte del Destino, mientras Aragorn, Legolas y Gimli libran una devastadora lucha en la Tierra Media.

- Productora **Columbia**
- Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



TÚ TAMBIÉN PUEDES TENER UN EÓN ▲

Los eones de «Final Fantasy» son los personajes más espectaculares del juego, pero más lo van a parecer cuando los tengáis en vuestra habitación y se lo enseñéis a vuestros colegas. ¿Cómo? Pues comprando esta figura de 20,5 cm. de alto, que es igualita a los que Yuna, Tidus y compañía invocan en «Final Fantasy X».
Lo encontrarás en: www.gamestop.com
Precio: 55,98 € (9.314 ptas.)



◄ ¡EH, AHÍ VA YODA CON SU SABLE LÁSER!

Seguro que eso fue lo que gritasteis todos cuando le visteis en plena acción durante el "Episodio II", ¿a que sí? Pues entre las figuras que ya han salido de la película también está disponible éste set, que incluye al legendario Maestro Jedi, junto a Mace Windu (Samuel L. Jackson) en esta chula pose de combate con el sable láser.
Más información en: www.jp.playstation.com/chara.html
Precio: 88,35 € (14.700 ptas.)



◄ HEMOS "AGARRADO" A TUROK EVOLUTION

No hay mejor manera de hacerse una idea del tamaño de los antiguos dinosaurios que abriendo la caja que hace unos días nos envió Acclaim por sorpresa. Dentro venía esta alucinante réplica de una garra de T-Rex a tamaño real. Como suele pasar con estos regalos tan "freaks", no está a la venta para el público en general, pero ya sabéis que a nosotros nos gusta daros envidia...
Lo encontrarás en: No disponible
Precio: No disponible



◄ PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES

Spider-Man no pasa de moda, y menos con juegos tan curiosos como el de este set, en el que el héroe del "pijama" es capaz de escalar las paredes gracias a unos imanes, y que además tiene un sistema detector de intrusos. Es ideal para vuestros hermanos pequeños, y por qué no, también para los amantes de Spider-Man que sean más mayorcitos.
Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 41,75 € (6.947 ptas.)



◄ ¿Y ESTA MINIATURA FUE LA QUE MONTÓ ESE LÍO TAN GORDO?

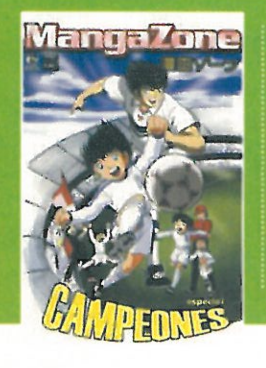
Después de destrozar medio país en "Terminator", salvarlo en "Terminator 2", y volver a las andadas en el videojuego que acaba de salir para PS2, el robot T800 que encarnaba Schwarzenegger ya existe en versión miniatura, para dar lustre a las estanterías de los usuarios más "hardcore" del cine y los videojuegos.
Lo encontrarás en: www.gamestop.com
Precio: 26,99 € (4.491 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Campeones

La legendaria serie "Campeones", protagonizada por Oliver y Benji, tiene su propia serie de manga, y ahora ya podéis comprar esta edición especial que incluye varias historias, fichas de los personajes, y guía de los vídeos y el merchandising.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 5,50 € (915 ptas.)



Chobits

Del estudio Clamp (los creadores de Sakura), nos llega este bonito manga, que cuenta la historia de una robot -muy guapa, por cierto-, de la que todos os enamoraréis rápidamente. Contiene humor, risas y nada de violencia.

Lo encontraras en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Tel. Pedidos: 902 15 75 46
Seur Reembolso 24 Horas
Internet: www.mundoasia.com

DC Bleemcast: i3 Títulos Disponibles!
DC ARCADE STICK SEGA (Oferta): 24 Eur
DC RATON OFICIAL SEGA (Oferta): 10 Eur
DC RGB (REAL) Cable con audio RCA: 6 Eur
DC JOYPAD MADCAZT, iOferta! solo: 12 Eur
DC Cable Serie DC > PC (Prog): 42 Eur
DC VMS OFICIAL SEGA (Oferta): 15 Eur
DC VMS 4M (800 Bloques) iOferta!: 18 Eur
DC Super VGA BOX (Alta res.): 27 Eur
DC Vibration Pack (Pack vibración): 10 Eur
DC Bio Gun (Pistola con vibración): 30 Eur
DC Alfombra de Baile: 36 Eur

PS2 Action Replay 2 v2.24 *Octubre*: 33 Eur
PS2 DVD Region X v2.22 (DVD Multizona): 24 Eur
PS2 Cable Euro RGB (Real) NTSC Color: 6 Eur
PS2 Memory Card 8M Pack 2 Unidades: 54 Eur
Adap. Joypad PS / N64 en PC, (USB): 15 Eur
USB 2 Adap 2 Joypads PS -PC (Vibración): 22 Eur
PS/PS2/PC Alfombra Baile Luces (PC/PS): 36 Eur
DVD-R Virgen (2X Real) 4.7GB (Comp PS2/X-BOX)
incluye regalo (Estuche DVD-VIDEO): 3 Eur

FreeLoader (Juegos JAP/USA/PAL) en tu Consola Gamecube): 25 Eur
Eternal Darkness USA : 59 Eur
Mario Sunshine USA: 59 Eur
NGC Cable RGB (REAL): 9 Eur
NGC Nintendo 251 Mcard: 25 Eur
NGC Wavebird Joypad: 60 Eur
GBA After Burner Luz: 48 Eur
Game Volante Stand: 200 Eur
GBA Flash Linker Set 256 & 512 (Nueva versión USB): iLlamanos!



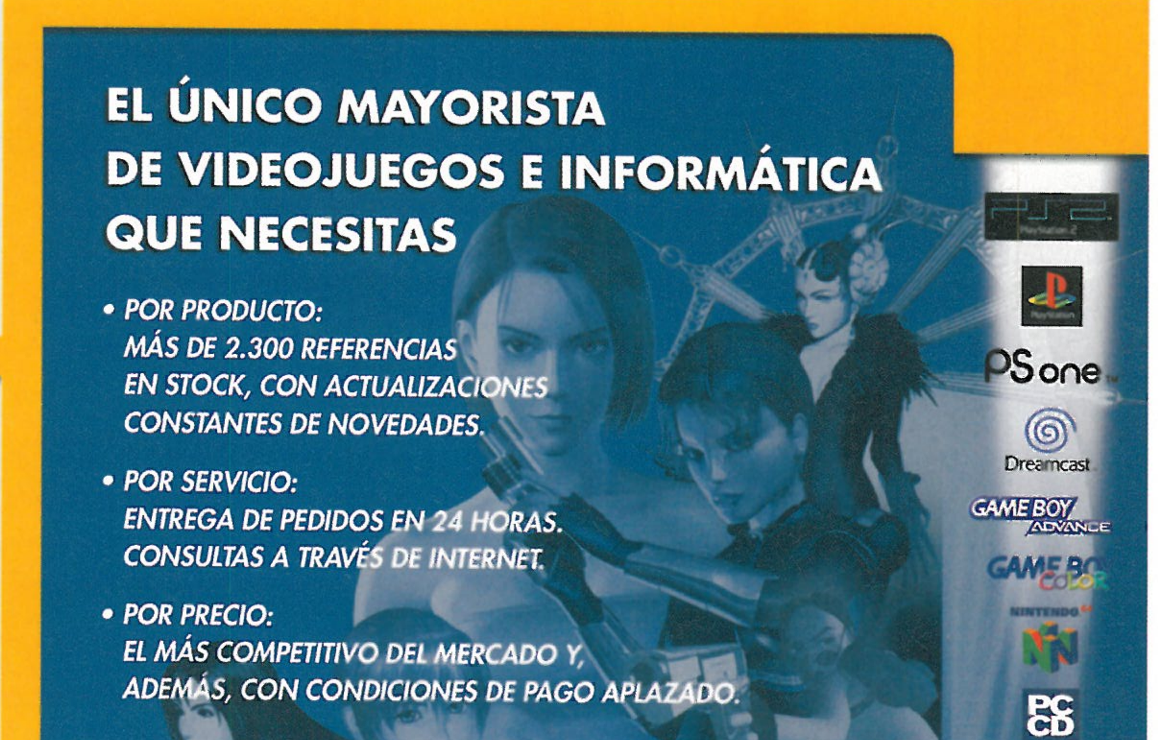






Engine Tecnology

TEL.: 902 364 463
FAX: 913 801 912
www.meridian.es/engine





GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano



C/ Teodora Lamadrid, 52- 60
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

CHOLLO GAMES

WWW.CHOLLOGAMES.ES

TODO JUEGOS USADOS

C/ ARENAL, 8 – 1ª PLANTA
28013 – MADRID
TFN. 915232393
(JUNTO A LA PTA. DEL SOL)

DiScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976 39 21 51 FAX: 976 29 38 82 E-MAIL: discovi@pixar.es



COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

MERCAJOCS

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

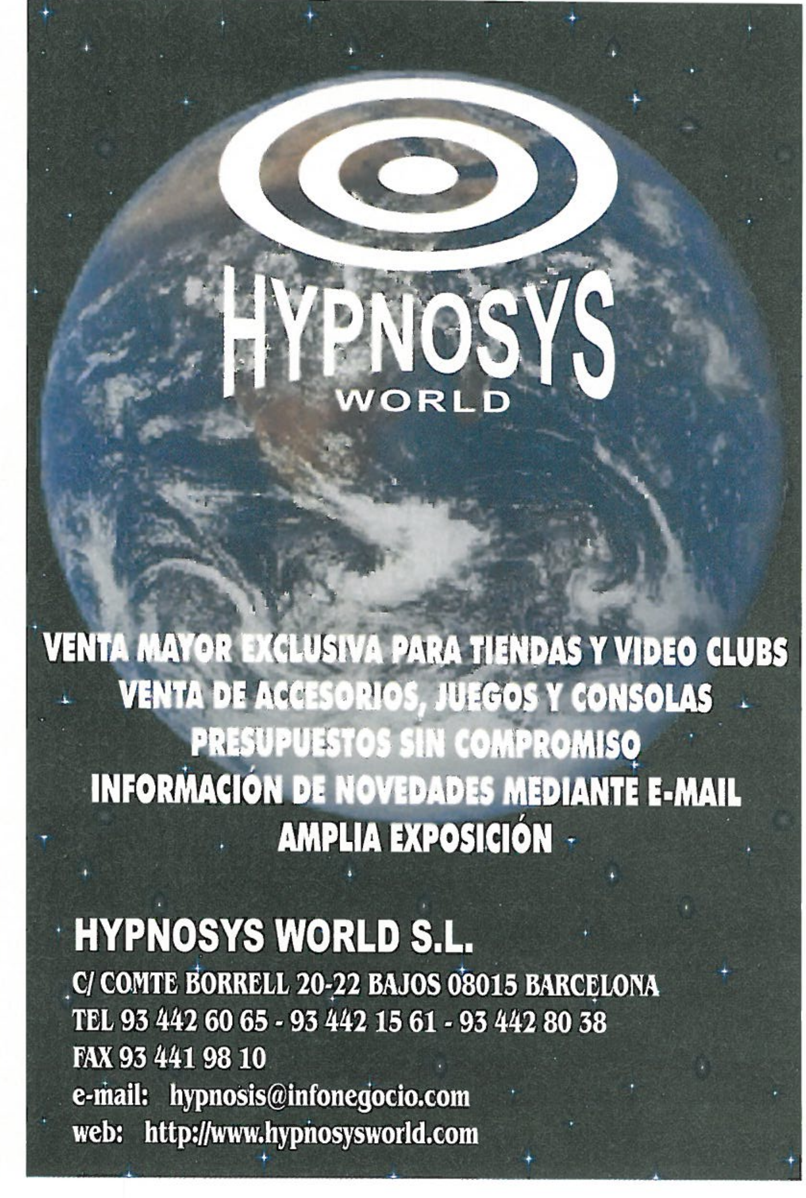
www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS

- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 42,00 €

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



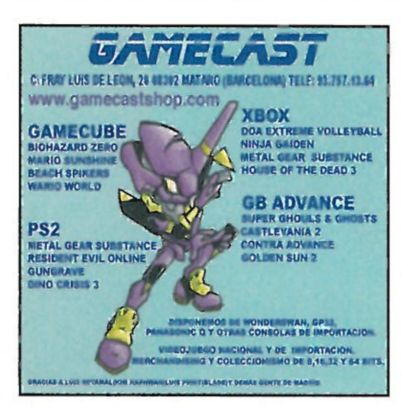
















M·G·K Pedido a domicilio entrega 24 h M·G·K
Tel.: 965 718 079 - www.mgk.es









249.95 €
Playstation 2 Basica
Camiseta de Regalo*

289.95 €
CONSOLA + MANDO DVD
+ DVD SPIDERMAN

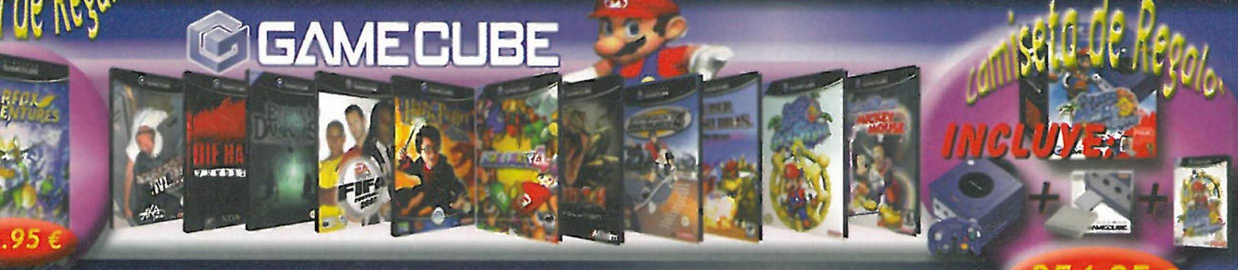
289.95 €
CONSOLA +
THE GETAWAY

289.95 €
CONSOLA +
WORLD RALLY CHAM. 2

309.95 €
CONSOLA
+ DVD + EL JUEGO
SEÑOR DE LOS ANILLOS



59.95 €
Camiseta de Regalo*
Juego PS2 desde 19.95 €



54.95 €
254.95 €



99.90 €
Consola GBA Basica
Link Cable
4 jugadores
9.55 €
Consola GBA +
Super Mario Advance 2
129.95 €





44.95 €
Edicion Limitada
99.90 €



249.90 €

www.mgk.es



Deseas más información... www.mgk.es



ALICANTE



M·G·K CIBER Crevillente
Alarico López Teruel s/n
Tel. 966 681 606

M·G·K CIBER Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972

M·G·K Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel. 966 343 010

M·G·K CIBER Torrevieja
Plaza Miguel Hernandez, 2
Tel.: 966 706 711

BADAJOZ

M·G·K CIBER Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072

BARCELONA

M·G·K Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211

CANTABRIA

M·G·K CIBER Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio, 6 - Tel. 942 861 250

GIRONA

M·G·K CIBER Girona
Avda. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869

GUADALAJARA

M·G·K CIBER Guadalajara
Rufino Blanco, 6 -Tel. 949 255 327

MADRID

M·G·K CIBER Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402

M·G·K CIBER Alcorcon
C/ Nueva, 10 - Tel. 916 431 628

M·G·K Mostoles
C/ Cartaya, 15 - Tel. 912 393 860

PALENCIA

M·G·K CIBER Palencia
C/ Rizarzuela, 18 - Tel. 979 727 316

PAMPLONA

M·G·K CIBER Pamplona
PROXIMA APERTURA

SORIA

M·G·K CIBER Soria
Avda Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181

TARRAGONA

M·G·K El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555







M·G·K + MGK CIBER
= Los ultimos juegos en red, Internet



M·G·K Info Franquicia - Tel. 965 718 079 - franquicia@mgk.es M·G·K

*Oferta valida hasta el 31/12/02 o fin de existencias - precios validos salvo error tipograficos.

SUPER PACKS

Consola + Mando DVD
+DVD Spiderman
289,99 Euros

Consola +Juego (Dos Torres)
y DVD de El Señor de los Anillos
309,99 Euros

Consola
+Juego Kingdom Hearts
+ DVD Spiderman
312,99 Euros

Consola +Juego WRC2
289,99 Euros

Consola
+Juego The Getaway
289,99 Euros

DIVER tienda

Tu tienda de juegos



Tiendas distribuidas por:





ÚNETE AL
CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA
y disfruta de sus ventajas

CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 24

CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 75 23 28
CABRA - Doña Leonor, 36 - 957 52 57 82
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29

MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 95241 66 34
ARROYO DE LA MIEL - avda. Constitucion s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquia)
Camino de Málaga, 10 (C.C. Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca, 1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00
PUERTO DE LA TORRE - Avda. Isaac Peral, 7 - 952 23 26 25
COIN - Manuel García, 12 - 952 45 15 70

PRÓXIMAS APERTURAS

DIVERTIENDA
ALHAURÍN EL GRANDE

DIVERTIENDA DIABLITO
ARROYO DE LA MIEL

DIVERTIENDA ANTEQUERA





SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · $ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 09 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
☎ 971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA
c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA
☎ 93 712 40 63

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94/ 942 26 99 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) ☎ 91 723 74 28

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA)
☎ 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

NAVARRA
c/Sangüesa, 14 - 31003 PAMPLONA
☎ 948 23 75 44 EMAIL: pamplona@gameshop.es

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE
☎ 988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08

GAMECUBE

GAMECUBE BÁSICA: 199€
GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€



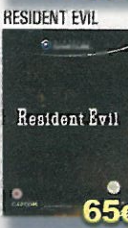
Accesorio	Precio
GC CONTROLLER (INDIGO/BLACK/CLEAR)	33€
WAVEBIRD CONTROL	45€
MEMORY CARD 59	20€
MEMORY CARD 251	27€
RGB CABLE	30€
GBA CABLE	15€
MEMORY 8Mb/4Mb	4Mb: 17€ / 8Mb: 25€
SOUNDSTATION3	74€




Juego	Precio
007 NIGHTFIRE	65€
BMX XXX	59€
BOMBERMAN GEN.	59€
CRASH BANDICOOT	59€
DIE HARD VENDETTA	59€
DISNEY FOOTBALL	64€
ETERNAL DARKNESS	60€
FIFA FOOTBALL 2003	65€
GHOST RECON	59€
HARRY POTTER 2	65€
JEDI OUTCAST	69€
LEGENDS WREST. 2	59€
MARIO PARTY 4	60€
MEDAL OF HONOR	65€
NBA LIVE 2003	65€
NEED FOR SPEED 2	65€
GODZILLA	59€
RESIDENT EVIL	65€
SOCCER SLAM	59€
SPYRO DRAGONFLY	59€
SW CLONE WAR	65€
STARFOX ADVENTURES	60€
SUPERMARIO SUNSHINE	60€
TONY HAWK 4	68€
TIMESPLITTERS 2	59€
TUROK EVOLUTION	64€
WRECKLESS	64€
XMEN NEXT DIMENSION	68€





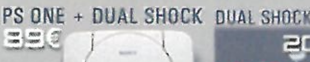









PS one — SONY



Producto	Precio
PS ONE + DUAL SHOCK	89€
DUAL SHOCK	20€
MEMORY CARD	12.60€
MEMORY 4Mb	21€
SHOCK CONTROLLER	18€
PISTOLA SCORPION2	36€
MEMORY CARD HAVOC	10€
CABLE RF UPXUS	13€









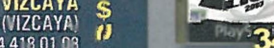

Juego	Precio
DIGIMON RUMBLE ARENA	29€
DB FINAL BOUT	29€
DB ULTIMATE BATTLE	29€
FIFA 2003	34€
FINAL FANTASY ANTHO.	29€
FORMULA ONE 2002	20€
HARRY POTTER 2	39€
NBA LIVE 2003	34€
PINK PANTHER	20€
PROEVOLUTION SOCCER 2	29€
SPIDERMAN 2	24€
TONY HAWK 4	39€
TREASURE PLANET	29€
WRC ARCADE	29€















SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



especialistas en video_juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts. URGENTE: 6€ (998pts.)

PlayStation 2



PLAYSTATION2 BÁSICA — 249€

PLAYSTATION2 + MEDAL OF HONOR + BLACK HAWK DERRIBADO DVD — 299€



PLAYSTATION2 + ESTO ES FUTBOL 2003 — 279€



PLAYSTATION2 + FINAL FANTASY X — 279€



PLAYSTATION2 + KINGDOM HEARTS + SPIDERMAN DVD — 319€



PLAYSTATION2 + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS DVD + MANDO DVD SONY — 289€

PLAYSTATION2 + LAS DOS TORRES + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ED. ESPECIAL — 309€



PLAYSTATION2 + SPIDERMAN DVD + MANDO DVD SONY — 289€



PLAYSTATION2 + THE GETAWAY — 289€



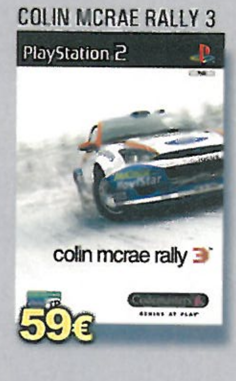
PLASTATION2 + WRC II EXTREME — 289€

AUTOMODELLISTA



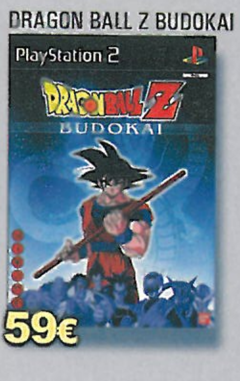
65€

COLIN MCRAE RALLY 3



59€

DRAGON BALL Z BUDOKAI



59€

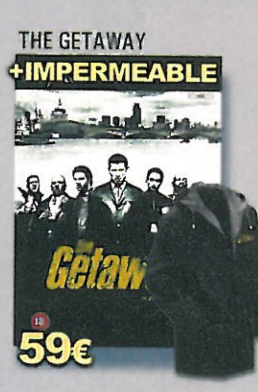
FIFA 2003



65€

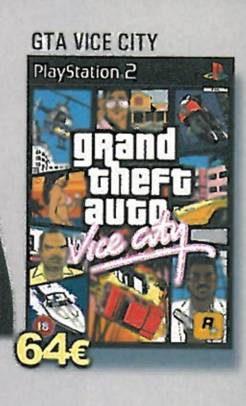
THE GETAWAY

+IMPERMEABLE



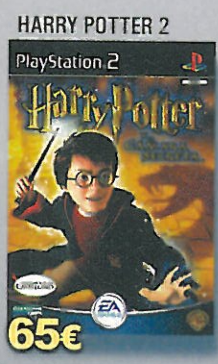
59€

GTA VICE CITY



64€

HARRY POTTER 2



65€

KINGDOM HEARTS

+STORAGE SYSTEM



59€

LOTR: LAS DOS TORRES

65€

LOTR: LA COMPAÑÍA DEL ANILLO

+LIBRO, ANILLO O CAMISETA A ELEGIR



59€

MANAGER DE LIGA 2003

64€

PRO EVOLUTION SOCCER 2



59€

RATCHET & CLANK



59€

TONY HAWK PROSKATER 4



59€

THE THING

+VIDEO THE THING

59€

TIMESPLITTERS 2



59€

VIRTUA TENNIS 2

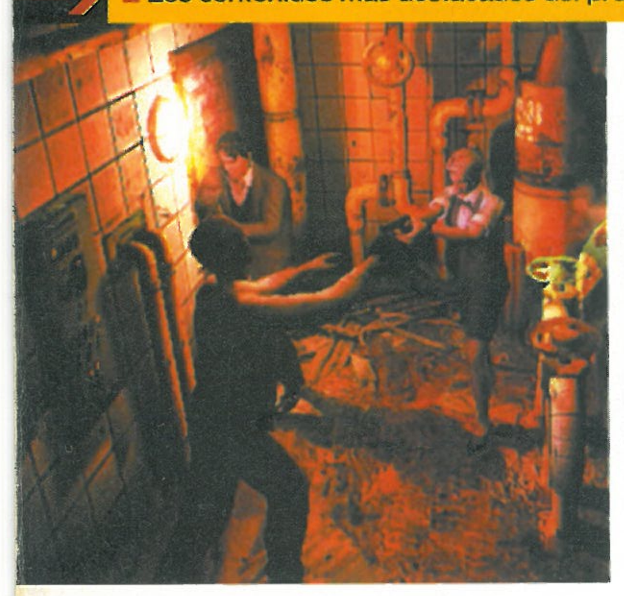
59€

WRC II EXTREME



59€

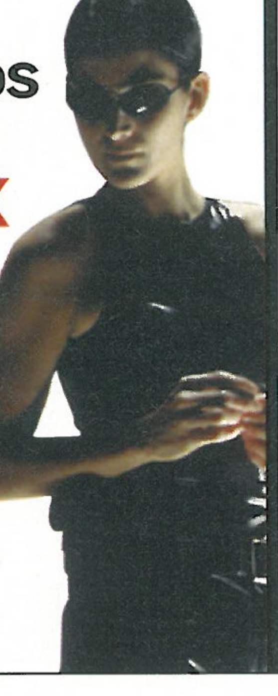
TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP



Aterrorízate con Resident Evil Online

Directamente desde Japón, hemos traído un montón de imágenes del próximo «Resident Evil» para PS2, el primer juego online de toda la saga. Si queréis saber cómo será uno de los bombazos de 2003, no os perdáis éste avance.

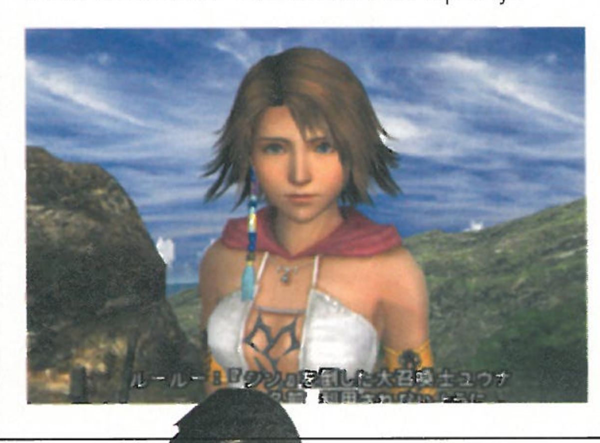
Por fin sabremos qué es MATRIX



Os lo contamos todo sobre «Enter the Matrix», el juego basado en la peli más esperada del próximo año. Hablaremos con sus creadores, quienes nos enseñarán en rigurosa exclusiva la aventura de acción que va a romper moldes en todas las consolas.

Así son los nuevos FINAL FANTASY

La saga del rol más famosa de todos los tiempos va a pegar fuerte con nuevos capítulos para PS2, GC y GBA, y el mes que viene podréis descubrir todas sus novedades en un fabuloso reportaje.



Splinter Cell, el juego más esperado de XBOX

El agente secreto mejor preparado de las consolas llega por fin a Xbox, y nosotros nos hemos infiltrado con él para poder ofreceros el análisis más exhaustivo. ¿Se convertirá «Splinter Cell» en el mejor juego que existe para esta consola? Tranquilos: sólo os faltan 30 días para descubrirlo.

y además...

- LOS SIMS
- WILD ARMS 3
- DRAGON BALL Z BUDOKAI
- LOS JUEGOS DE CAPCOM PARA GC

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Rodrigo Barrios, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 2/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

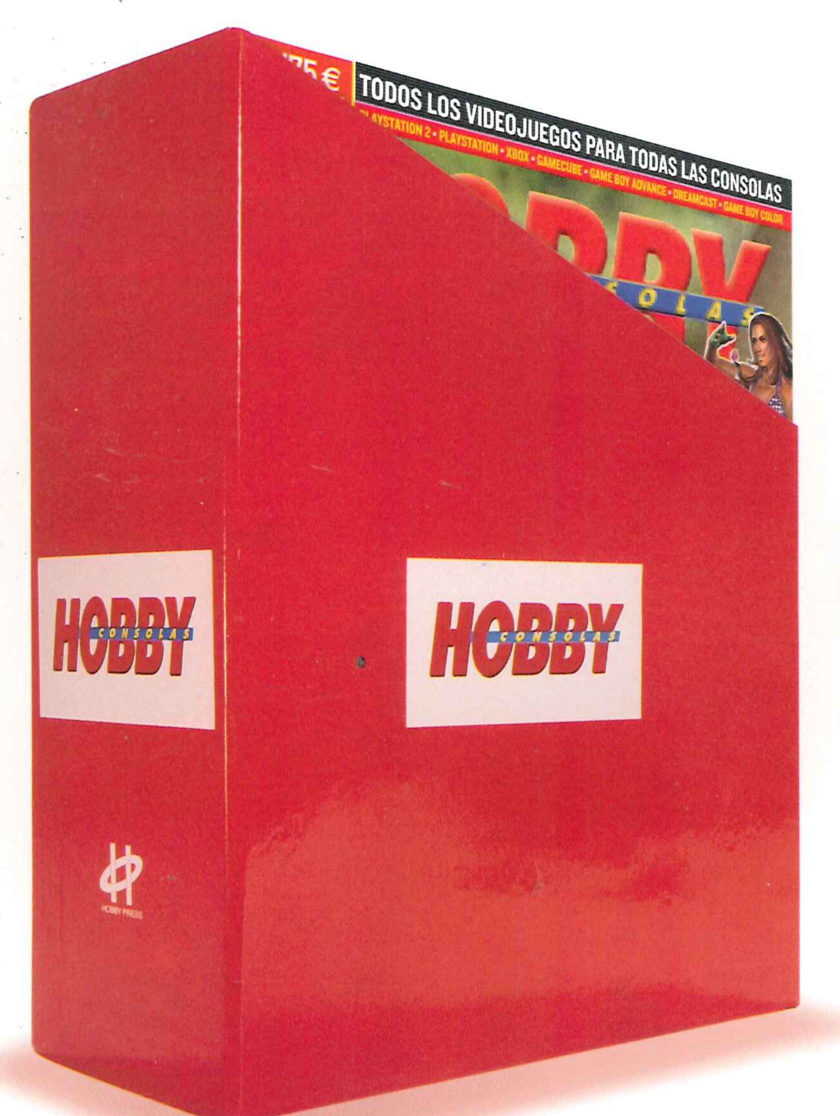
Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **GRUPO AXEL SPRINGER**



SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO

29,50€

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)



Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@E-mail
suscripcion@hobbypress.com



Correo
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.















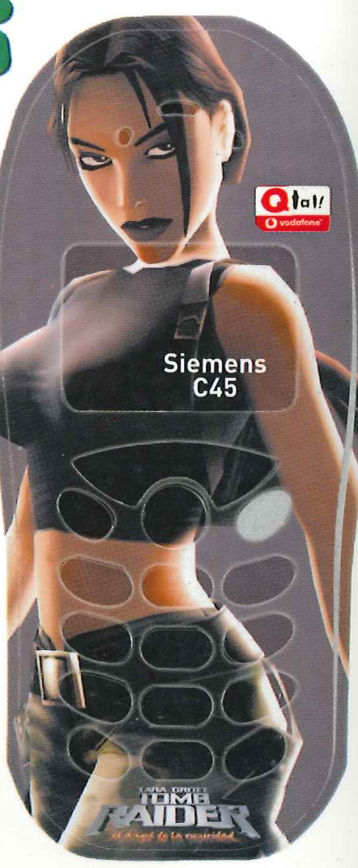
TODOS LOS VIDEOJ

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX



10 PEGATINAS DE REGALO







6 cent./minuto y
6 cent./mensaje



¡PON A TUS HÉROES FAVORITOS EN TU MÓVIL!